



UNIVERSITATEA
BABEȘ-BOLYAI

 **Facultatea de
TEATRU ȘI TELEVIZIUNE**
Universitatea Babeș-Bolyai

Delia Enyedi

STRUCTURI NARATIVE ÎN FILM

COLECȚIA CINEMEDIA
Facultatea de Teatru și Televiziune

ROBERT McKEE

STORY

MASTERCLASS

JURGEN WOLFF

Presa Universitară Clujeană

DELIA ENYEDI

STRUCTURI NARATIVE ÎN FILM

MANUAL PENTRU DISCIPLINELE

SCENARISTICĂ: SCRIERE DRAMATURGICĂ

SCENARISTICĂ: TELEPLAY

DELIA ENYEDI

STRUCTURI NARATIVE ÎN FILM

MANUAL PENTRU DISCIPLINELE
SCENARISTICĂ: SCRIERE DRAMATURGICĂ
SCENARISTICĂ: TELEPLAY

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

2015

Colecția CineMedia
este coordonată de Ioan Pop-Curșeu.

Referenți științifici:

Prof. univ. dr. Alina Nelega

Prof. univ. dr. Gábor Xantus

ISBN 978-973-595-90N18

© 2015 Autoarea volumului. Toate drepturile rezervate.
Reproducerea integrală sau parțială a textului, prin orice mijloace, fără acordul autoarei, este interzisă și se pedepsește conform legii.

Design copertă: Cosmin Creț

Fotografie copertă: Delia Enyedi

Universitatea Babeș-Bolyai

Presa Universitară Clujeană

Director: Codruța Săcelean

Str. Hasdeu nr. 51

400971 Cluj-Napoca, România

Tel./fax: (+40)-264-597.401

E-mail: editura@editura.ubbcluj.ro

<http://www.editura.ubbcluj.ro/>

Cuprins

Introducere. Evoluția scenariului în istoria filmului	7
Partea I. Structuri narrative în filmul artistic	19
1. Arcul dramatic	19
1.1. Principiile aristotelice ale tragediei	22
1.2. Piramida lui Freytag	26
2. Narațiunea clasică hollywoodiană	30
2.1. Structura în trei acte în concepția lui Syd Field	32
2.2. Structura în cinci părți în concepția lui Robert McKee	35
3. Monomitul	40
3.1. Plecarea	41
3.2. Inițierea	44
3.3. Întoarcerea	48
4. Kishotenketsu	53
4.1. Ki	54
4.2. Sho	55
4.3. Ten	56
4.4. Ketsu	56
Partea a II-a. Structuri narrative în filmul de televiziune	59
5. Serialul	60
5.1. Abordarea secvențială	60
5.2. Tipuri de conflicte oedipiene	63

6. Seria	68
6.1. Elemente specifice	68
6.2. Structura ABC	70
7. Sitcomul	73
7.1. Istoria tematică a sitcomului american.....	73
7.2. Principiul incongruenței.....	76
7.3. Comedie versus dialog comic.....	78
Scurte concluzii	83
Bibliografie	85

Introducere. Evoluția scenariului în istoria filmului

Lucrarea de față a fost concepută, după cum reiese din titlu, ca o incursiune în domeniul scenaristicii de film prin intermediul unui compendiu de structuri narrative. La primă vedere, abordarea poate părea reduționistă, întrucât eludează dezbaterea vastă din jurul teoriilor narațiunii filmice, fie ele de factură mimetică, dezvoltate pe filieră aristotelică, sau de factură diegetică, dezvoltate pe filieră platoniciană. Dar această abordare este una asumată, din rațiuni ce țin de formatul de manual ca instrument practic pe care *Structuri narrative în film* îl respectă. Destinat, în principal, studenților Departamentului Cinematografie și Media al Facultății de Teatru și Televiziune din cadrul Universității Babeș-Bolyai, dar în egală măsură oricărui pasionat de scriitura cinematografică, manualul își propune să familiarizeze cititorul cu variante de compoziție narativă relevante în peisajul actual al filmului destinat marelui și micului ecran, cu scopul fie de a-i ghida identificarea lor corectă, fie de a-i oferi opțiuni diversificate pentru dezvoltarea unei idei într-un proiect scenaristic.

În preambul, este binevenită o panoramare succintă a relației de dependență dintre dezvoltarea cinematografului și conturarea conceptelor de scenariu și, implicit, de structură narativă în film. Folosirea termenului de cinematograf nu este întâmplătoare, întrucât la sfârșitul secolului al XIX-lea demonstrația lui presupunea în mod fidel ceea ce etimologia cuvântului înglobează. În limba greacă, *kínema/kínematos* înseamnă mișcare, iar *graphó* s-ar traduce prin scriu. Deci, cinematograful nu însemna altceva decât reproducerea pe un suport fix a mișcării. Este destul de dificil a se stabili un moment, un dispozitiv sau un tehnician cărora să li se asocieze primele experimente în acest scop. Cert este că între anii 1893 și 1895 s-au depus eforturi multiple pentru a se perfecționa aparate de proiecție, s-au organizat vizionări, în cercuri restrânse, ale producțiilor vizuale realizate cu ajutorul lor și s-au inaugurat, în același scop, primele spații destinate publicului larg.

Se pare că popularizarea zilei de 28 decembrie 1895, ca dată de naștere a cinematografului, se datorează în principal abilităților desărvăsite de autopromovare ale fraților Auguste și Louis Lumière, însă o nuanțare suplimentară intervine chiar și în cazul lor. Cei doi francezi efectuaseră o primă demonstrație a acestui „Cinématographe”, în prezența membrilor din Société d’Encouragement à l’Industrie Nationale, cu nouă luni mai devreme, urmând ca, până la finele anului, să îl promoveze în diverse expoziții și congrese drept instrument științific. Se cuvine aici o mențiune a contribuției românești la acest rol incipient al filmului, prin amintirea numelui neurologului Gheorghe Marinescu drept realizatorul primului film științific din lume, *Tulburările mersului în hemiplegia organică* (1898), o inițiativă de excepție pentru care, după cum dovedește publicarea corespondenței sale, a primit felicitări de la însuși Auguste Lumière.

Nu la fel de dificilă este sarcina stabilirii momentului în care cinematograful încheie etapa de demonstrație a posibilităților sale tehnice, pentru că Tom Gunning propune anul 1906 ca final a ceea ce denumesc epoca „filmului atracției”¹. În această sintagmă, termenul de atracție este împrumutat din teoria lui Sergei Eisenstein cu privire la relația particulară pe care regizorul rus căuta să o construiască cu publicul, printr-o manieră inovativă de montare scenică a unei piese de teatru. Corectând accepțiunea conform căreia filmul mut al primului deceniu urmărea strict să redea mișcările din natură sau să imite arta teatrală, Gunning propune ca atribut central al său actul expunerii, al demonstrației cu public, asociindu-i o „estetică a uimirii”². Atenție însă, nu este vorba de uimirea unui spectator al sfârșitului de secol XIX și începutului de secol XX portretizat adesea ca fiind naiv, amenințat de trucul aparent magic al unei mișcări încheiate în timp real și reproduse în fața ochilor săi, ci de spectatorul conștient că urmează să ia parte la o demonstrație inedită, echivalentă trucurilor de bâlci. Astfel, spectatorul primelor filme accepta, în mod conștient, invitația la ceea ce

¹ Tom Gunning, „The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde” în *Film and Theory: An Anthology*, Eds. Robert Stam and Toby Miller, MA, Blackwell Publishers, [1985] 2000, p. 232.

² Tom Gunning, „An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the [In]Credulous Spectator” în *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*, Ed. Linda Williams, New Brunswick, Rutgers, [1989] 1995, p. 114-133.

Gunning nu ezită să descrie drept o experiență de asalt, capabilă să producă o doză scurtă de emoție, stimulată de procesul de vizionare.

În ceea ce privește existența unui scenariu necesar producției de filme ale atracției, trebuie să avem în vedere două aspecte care le definesc. Dat fiind că scopul acestora consta în furnizarea de conținut vizual unui spectacol a cărui miză era stimularea senzorială, unitatea lor de măsură este scena unică. Realizatorii lor decupau din realitatea cotidiană fragmente scurte de activități, precum exemplele celebre ale sosirii unui tren în gară sau a muncitorilor care părăsesc o fabrică. Această caracteristică stilistică implică la nivel de conținut limitarea la non-narativitate. Deci, în cazul filmelor atracției, construite ca scene singulare cu caracter non-narativ, scenariul a reprezentat, prin forța circumstanțelor, ceea ce astăzi definim ca synopsis, și anume rezumarea concisă a subiectului unui film. Nu mai lungi de un paragraf, aceste texte explicative aveau rolul de a completa titlul filmului în paginile cataloagele companiilor de producție, ca informații suplimentare ce le permiteau maeștrilor de ceremonii, indispensabili proiecțiilor de film din primul deceniu, să explice publicului conținutul programului. Ca exemplu, iată scenariul³ filmului *Bătăie cu perne* (1897), cu o durată de 25 de secunde, produs de compania Edison Manufacturing:

Patru domnișoare, în cămășile lor de noapte, se zbenguie. Una dintre perne se sfâșie, iar penele zboară prin toată camera.

După cum se poate intui, scenariul propriu-zis, înțeles ca formă scrisă a unui film, care conține textul desfășurării acțiunii, însoțit de indicații privind filmarea și interpretarea, a apărut odată ce filmul a intrat în etapa narativă. De standardizarea acestuia se leagă numele lui Thomas H. Ince, creditat ca fiind inițiatorul realizării de filme pe sistemul liniei de producție specific mărfurilor de larg consum. Cu scopul de a minimiza risipa financiară, producătorul american a fost primul care a delegat angajați pentru sarcina singulară de a redacta scenarii de film care să explicitizeze succesiunea scenelor și detaliile tehnice aferente. În acest fel, se putea nu doar estima un buget aproximativ, ci și accelera ritmul de lucru pe platourile de

³ Sursă: Biblioteca Congresului American, colecția virtuală, <http://memory.loc.gov/ammem/index.html>.

filmare, prin limitarea deciziilor creative ale regizorilor, actorilor și tehnicienilor implicați.

Este important de subliniat faptul că anul 1906, propus de Gunning ca încheiere a etapei filmului ca atracție, precum și anul 1910, stabilit ca bornă a debutului unei etape a filmului care își propune să spună o poveste coerentă cu ajutorul unui scenariu, sunt ambele date orientative. În practică, etapele s-au suprapus și, în acest sens, unul dintre cele mai relevante exemple este filmul *Voiajul în lună* (1902), scris și regizat de către Georges Méliès, al cărui scenariu⁴, descriere parcimonioasă a succesiunii celor 30 de scene, este dovada uneia dintre cele mai timpurii preocupări privind construcția unei narațiuni în film:

1. *Congresul științific de la Clubul Astronomic.*
2. *Plănuirea călătoriei. Numirea exploratorilor și a asistenților lor. Rămas-bun.*
3. *Atelierele. Construirea proiectilului.*
4. *Topitoriile. Hornurile. Modelajul tunului gigant.*
5. *Astronomii se îmbarcă în capsulă.*
6. *Armarea tunului.*
7. *Tunul monstruos. Defilare a grenadierilor. Foc!!! Salutul drapelului.*
8. *Zborul prin spațiu. Aproximarea de lună.*
9. *Aterizare în plin ochi!!!*
10. *Zborul capsulei în lună. Imaginea pământului de pe lună.*
11. *Câmpia de cratere. Erupție vulcanică.*
12. *Visul.*
13. *Furtuna de zăpadă.*
14. *40 de grade sub zero. Coborârea într-un crater lunar.*
15. *În interiorul lunii. Uriașa grotă ciupercă.*
16. *Întâlnire cu Seleniții. Luptă homerică.*
17. *Prizonieri!!!*
18. *Regatul lunii. Armata Selenită.*
19. *Zborul.*
20. *Urmărire nebunească.*
21. *Astronomii regăsesc capsula. Plecarea de pe lună.*

⁴ Lewis Jacobs, *The Rise of the American Film*, New York, Harcourt Brace, 1939, p. 27-28.

22. *Cădere verticală în spațiu.*
23. *Prăbușire în marea largă.*
24. *Pe fundul oceanului.*
25. *Salvarea. Reîntoarcerea în port.*
26. *Marea sărbătoare. Marș triumfal.*
27. *Încoronare și decorare a eroilor voiajului.*
28. *Defilare a Marinarilor și a Pompierilor.*
29. *Inaugurare a statuii comemorative de către primar și de către consiliul municipal.*
30. *Sărbătoare publică.*

Exemplul de mai sus aduce în discuție și un detaliu aparent secundar, dar relevant pentru dezvoltarea scenariului de film în raport cu producția cinematografică din preajma Primului Război Mondial, *Voiajul în lună* reprezentând o mostră de inovație a celei mai puternice industrii de film antebelice. Principalele companii de producție franceze, Pathé și Gaumont, au rivalizat în extinderea influenței lor nu doar pe întreg teritoriul Europei, ci chiar și peste ocean. Este grăitor faptul că în 1908 Pathé a distribuit în Statele Unite ale Americii un număr de filme proprii dublu față de totalul celor realizate de către producătorii locali⁵. Totuși, chiar și Franța s-a văzut nevoită să împartă poziția sa privilegiată cu țările nordice, un bun exemplu fiind Danemarca. La începutul secolului XX, studiourile de film ale companiei Nordisk au reprezentat un important centru de producție cinematografică, fiind o practică frecventă a vremii vizitarea lor, sub forma unor stagii de ucenicie, de către regizorii europeni debutanți.

Dar durata și pagubele dezastruoase ale primei conflagrații mondiale au erodat treptat echilibrul de forțe al pieței de film mondiale. Blocarea rețelelor de distribuție în funcție de taberele asumate de țările implicate în conflict, precum și resursele din ce în ce mai reduse pe care le-au avut la dispoziție cineaștii, au lăsat cale liberă Statelor Unite ale Americii în a se consolida ca noul centru mondial al producției cinematografice. La adăpostul neutralității de până în 1917, studiourile de film americane și-au

⁵ Roberta Pearson, „Early Cinema” în *The Oxford History of World Cinema*, Ed. Geoffrey Nowell-Smith, Oxford, Oxford University Press, 1996, p. 13.

stabilit bazele în California, cadru generos ca întindere și climă, și au fructificat șansa suplimentară de a găzdui și artiști valoroși, refugiați ai bătrânului continent.

Acest excurs istoric are o pondere importantă în evoluția scenariului de film din perspectiva schimbărilor pe care industria hollywoodiană le-a exercitat asupra modalității de a fi spusă o poveste pe marele ecran. Până la apariția filmului sonor, intertitlurile, ca instrumente de organizare a firului narativ în filmele mute, trecuseră și ele printr-o serie de transformări. Preluând sarcina anterioară a maestrului de ceremonii, conținutul lor a fost, pentru început, în mod inevitabil încărcat cu informații, de la detaliile circumstanțiale care conduceau acțiunea, la chestiuni mai practice, care țineau de confortul vizionării, cum era rugămintea adresată doamnelor de a-și îndepărta pălăriile voluminoase. Pe măsură ce regia și montajul au început să susțină o configurare a narațiunii, intertitlurile descriptive s-au transformat în intertitluri dialogice. O vreme, schimbul de replici a precedat scena, pentru ca mai târziu replicile individuale să reproducă cuvintele rostite aproape concomitent de personaje.

La momentul apariției filmului sonor, la sfârșitul anilor '30, sub influența directă a dezvoltării la nivel logistic și cu aportul viziunilor pragmatice ale unor producători precum Ince, industria de film americană se pregătea să pășească în epoca de aur a ceea ce astăzi este cunoscut drept sistemul de studio. Pe durata celor aproximativ douăzeci de ani care au urmat, acest tip de organizare a favorizat concurența unui număr limitat de companii de producție importante, care și-au asumat servicii integrate și o diviziune precisă a muncii. Coordonarea structurii de conducere, a strategiilor de marketing și a operațiunilor de producție a reprezentat caracteristica principală a acestuia, pe care André Bazin nu a ezitat să o considere „geniul sistemului”⁶. Dar David Bordwell și Kristin Thompson propun o interpretare diferită⁷, considerând că teoreticianul francez nu ar fi așezat un semn de egalitate între succesul sistemul de studio și organizarea sa ca

⁶ André Bazin, „Despre politica autorilor” în *Ce este cinematograful?*, Traducere din limba franceză și prefață de Ervin Voiculescu, București, Meridiane, 1968, p. 209.

⁷ David Bordwell, Kristin Thompson, „What makes Hollywood run?”, text publicat on-line la adresa <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/09/22/what-makes-hollywood-run/>.

afacere, ci între sistemul de studio și tradiția artistică pe care a instituit-o prin abordarea standardizată a narațiunii cinematografice.

Din acest punct, prima parte a manualului preia sarcina de a familiariza cititorul cu principalele structuri narative utilizate în mediul cinematografic, incluzând Narațiunea clasică hollywoodiană la care fac referire Bordwell și Thompson. Denumirea sa face trimitere la originea sa în studiourile americane și la influența covârșitoare pe care a exercitat-o asupra istoriei scenaristicii de film, motivație esențială pentru a-i rezerva un capitol. Dar ar fi incorect să tratăm dezvoltarea acestei structuri specifice cinematografiei ca fiind un proces autonom, detașat de tradițiile narative specifice altor arte. Prin urmare, primul capitol al cărții face un pas înapoi în istoria cronologia lor, pentru a aduce în discuție Arcul dramatic, așa cum a fost teoretizat de către dramaturgul german Gustav Freytag, pornind de la principiile enunțate de Aristotel în celebra lucrare *Poetica*. Evidențierea elementelor sale definitorii permit mai apoi punerea în relație a acestei structuri clasice hollywoodiene cu normele de ordonare a firului narativ specifice teatrului.

Fără a dăuna prestigiului de care continuă să se bucure arcul dramatic și narațiunea clasică hollywoodiană, la sfârșitul anilor '70, o altă structură narativă a atras atenția breslei scenariștilor de film, odată cu succesul de public al seriei *Războiul stelelor*. Creatorul acesteia, regizorul George Lucas, nu s-a ferit să crediteze o lucrare fundamentală de mitologie comparativă, publicată în 1949, ca fiind inspirația și instrumentul de lucru din spatele proiectului său. Ca dovadă, o ediție retipărită a cărții, lansată concomitent cu prima parte a seriei de filme, a folosit pentru copertă imaginea protagonistului, Luke Skywalker, și a citat printre fragmentele de recenzii laudative cuvintele lui Lucas care mărturisește că „În cele trei decenii de când am descoperit *Eroul cu o mie de chipuri*, această carte a continuat să mă fascineze și să mă inspire. Joseph Campbell scrutează prin secole și ne arată că suntem cu toții conectați la nevoia fundamentală de a asculta povești și de a ne înțelege pe noi înșine. Privită ca o carte, este minunat să o citești; văzută ca iluminare în privința condiției umane, este o revelație”⁸. Desigur,

⁸ Traducere de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz în Joseph Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, București, Editura Herald, 2013, coperta a patra.

nu amplitudinea campaniei de promovare sau cultul pe care tripla trilogie l-a alimentat, ci recurența acestei structuri în film face ca al treilea capitol al manualului să fie dedicat Monomitului, cu alte cuvinte demersului lui Campbell de a identifica etapele universal valabile, în tradițiile occidentale, orientale, primitive sau moderne, ale călătoriei inițiatice a eroului.

Demonstrarea infuziei de multiculturalism în scenaristica occidentală prin exemplul monomitului conduce mai departe discuția spre o structură narativă încă insuficient teoretizată înafara spațiului asiatic căruia i se circumscrie, dar pe bună dreptate inclusă în programele de studiu ale unor instituții prestigioase de învățământ superior, în special americane. Atenția acordată structurii Kishotenketsu nu se datorează exclusiv identificării ei ca schelet narativ al unor filme japoneze sau chinezești care s-au bucurat de receptare pozitivă înafara țărilor de origine, ci și exemplelor recente de scenariști formați în școala hollywoodiană care au adoptat-o cu succes. Ca și capitol final al primei părți, kishotenketsu echilibrează tabloul general al structurilor narrative prezentate anterior prin substituirea conflictului, ingredient indispensabil în economia acestora, cu un neașteptat element al surprizei.

Partea a doua a manualului abordează scenaristica de televiziune din perspectiva dinamicii actuale a peisajului televizual, influențat într-o mai mare măsură decât ce al filmului artistic de modificările practicilor de consum. Analiza factorilor care au condus la declinul audienței televiziunii în ultimele decenii a adus în discuție, printre altele, o categorie de public, așa-numiții mileniali, adică generația născută după anul 1980, pentru care abonamentul tv s-ar părea că nu mai prezintă interes. Dar, în mod contradictoriu, milenialilor nu le sunt străine producțiile de televiziune, iar explicația rezidă în înlocuirea suportului tehnic pe care îl utilizează în vizionarea lor. Calculatorul, laptopul, tableta sau telefonul inteligent au preluat sarcina televizorului, facilitând și controlul asupra configurării unui program individualizat, în funcție de preferințe personale și de intervalul orar disponibil.

Astfel, furnizorii de conținut media online au cunoscut o dezvoltare semnificativă, compania Netflix, spre exemplu, numărând în prezent peste 50 de milioane de abonați la nivel mondial. Fenomenul nu a rămas indiferent

companiilor de televiziune, reprezentanții HBO anunțând, în toamna anului 2014, intenția de a lansa platforma HBO.Go ca serviciu online autonom față de orice alte tipuri de abonamente ale rețelei, anunț urmat imediat de lansarea platformei CBS All Access de către compania concurentă CBS. În această bătălie pentru public, în plină derulare, este simptomatic faptul că până și Netflix, consacrat prin oferirea de producții de film și televiziune după difuzarea lor pe canalele producătorilor, s-a lansat în realizarea de producții originale.

Pe segmentul producției de film, exemplele de mai sus indică o estompare a granițelor dintre cel artistic și cel de televiziune la nivel de vizibilitate și accesibilitate, acestea concurând pentru interesul consumatorilor de pe poziții relativ egale în oferta furnizorilor din mediul online. Dar odată cu implicarea unor regizori de talia lui Martin Scorsese sau David Fincher în producția de televiziune, mai exact de seriale, se confirmă și o tendință similară de echilibrare calitativă a celor două categorii de filme. Prin urmare, primul capitol al celei de a doua părți este rezervat Serialului tv și principiilor care îi structurează desfășurarea narativă.

În succesiune logică, îi urmează un capitol menit să clarifice diferența dintre serial și Serie. Suplimentar, cazul seriei de televiziune aduce în discuție aspecte legate de limitarea creativității prin presiunea pe care specificul mediului a exercitat-o asupra producătorilor, nevoiți să conceapă un șablon narativ care să-și dovedească eficiența în proba de foc a fidelizării publicului telespectator, concomitent cu respectarea ritmicității săptămânale de difuzare și chiar a schimbării membrilor echipei de scenariști în plin proces de realizare.

Din varietatea de producții de televiziune care ar fi putut completa exemplele serialului și seriei, Sitcomul s-a evidențiat ca o alegere ofertantă. Cu o istorie de aproape șaptezeci de ani, aparent nepretențioasa exploatare a comicului de situație în limita săptămânală a unei jumătăți de oră și-a asumat rolul de barometru al societății americane. Dar în ciuda mizei ambițioase, recunoscută de critici și gustată de public, asupra sitcomului planează, de câteva decenii, speculații privind moartea genului. Prezentarea principiilor de compoziție pe care se bazează, tributare tradiției milenare a comediei, poate oferi, printre altele, și o potențială explicație a rezistenței sale.

Finalul introducerii este dator să răspundă unei întrebări căreia istoria scenaristicii schițată anterior nu i-a oferit un răspuns. Ce anume înțelegem prin structură narativă în film?

Vom porni de la definiția narațiunii propusă de către David Bordwell și Kristin Thompson în lucrarea acestora de introducere în arta filmului, înțelegând prin acest termen „un lanț de evenimente în relație cauză-efect stabilit în timp și spațiu”⁹, cu alte cuvinte suita de informații pe care spectatorul le primește treptat pe parcursul vizionării. Dar dacă în uzul lingvistic comun narațiunea echivalează cu povestea, în domeniul naratologiei¹⁰, și implicit al studiilor de film, există o diferență semnificativă între cele două concepte.

Pornind de la termenii de „mimesis” și „diegesis”, utilizați de Platon pentru a diferenția discursul literar în care faptele și personajele se prezintă în mod direct, cum este exemplul teatrului, de cel în care se identifică o voce auctorială, în teoria literară a secolului XX s-a dezvoltat dihotomia dintre „a arăta” versus „a povesti”, respectiv dintre ordinea cronologică a evenimentelor, *ce* se povestește, și prezentarea sistematică a acestei ordini, *cum* se povestește. Desigur, este vorba despre o defalcare operată din rațiuni metodologice, în practică aceste două paliere ale narațiunii suprapunându-se. La nivel de terminologie, există o serie de variante care surprind această distincție. Școala formalistă rusă a propus opoziția „fabulă”/„siuzet”, teoria literară anglo-saxonă de „story”/„plot”, cea franceză de „histoire”/„discours”, iar în limba română s-a optat pentru traducerea „poveste” (uneori „istorie”)/„discurs”.

În cazul filmului, diferența dintre poveste și discurs se clarifică decupând, ca nucleu comun acestor etaje ale narațiunii, evenimentele prezentate explicit. Am convenit anterior că elementele de cauză, efect, timp și spațiu definesc narațiunea cinematografică. Pentru a o putea

⁹ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, 8th revised edition, London, McGraw Hill Higher Education, 2006, p. 75.

¹⁰ Termenul de naratologie, ce definește studiul logicii, principiilor și practicilor reprezentării narative, a fost propus de către teoreticianul francez de origine bulgară Tzvetan Todorov, în 1969, într-o lucrare ce poate fi consultată în limba română: *Poetica. Gramatica Decameronului*, Traducere și studiu introductiv de Paul Miclău, București, Editura Univers, 1975.

identifica, spectatorul este antrenat într-un proces activ de descifrare a lor și de aranjare într-un sistem logic recunoscut. Acest proces presupune inserarea de informații la care spectatorul nu este martor, dar pe care le deduce pe bază de indicii, supoziții și concluzii. Suma evenimentelor narațiunii, cele prezentate explicit și cele inserate de spectator, constituie povestea. În ceea ce privește discursul, la aceleași evenimente explicite se adaugă elemente prezentate vizual și auditiv care influențează experiența spectatorului, dar pe care acesta le recunoaște ca fiind externe universului personajelor. Specificul mediului cinematografic a permis ca astfel elemente să apară fie la nivel de generic¹¹ și coloană sonoră sau ca grafică suprapusă imaginii în etapa de post-producție. Deci, discursul include toate elementele vizuale și auditive ale unui film.

Odată stabilite cele două componente ale narațiunii cinematografice, stabilirea tipurilor de raportare analitică la aceasta contribuie decisiv la definirea conceptului de structură narativă. Narațiunea poate fi studiată ca reprezentare, utilizându-se ca reper realismul, prin analiza gradului de fidelitate cu care aceasta se raportează la lume sau la un corpus de idei. Apoi, poate fi studiată ca un proces dinamic¹² de transmitere a unui conținut către un receptor. Nu în ultimul rând, narațiunea poate fi studiată ca structură¹³, ca mod în care componentele sale se combină pentru a crea un întreg distinctiv, iar această ultimă abordare este cea aplicată în capitolele care urmează.

Recomandare bibliografică:

PRICE Steven, *The Screenplay: Authorship, Theory and Criticism*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2010.

¹¹ Pentru ilustrarea raporturilor dintre generic și narațiunea cinematografică recomand: Delia Enyedi, „Genericul de film – o nouă artă” în *Studii de teatru și film*, volumul II, Editor Miruna Runcan, Cluj-Napoca, Presa Universitară Clujeană, 2006, p. 139-165.

¹² Rolul important al spectatorului în acest proces este sintetizat de către David Bordwell în capitolul „The Viewer’s Activity” din *Narration in the Fiction Film*, Madison, Wisconsin, The University of Wisconsin Press, 1985, p. 28-47.

¹³ Un exemplu este lucrarea lui Vladimir Iakovlevici Propp, *Morfologia basmului*, tradusă în românește de Radu Nicolau, București, Editura Univers, 1970, care odată cu apariția ei, în anul 1928, se consideră a fi inaugurat naratologia modernă.

Partea I. Structuri narative în filmul artistic

1. Arcul dramatic

Structură narativă clasică, arcul dramatic este caracterizat, printre altele, de relația de determinare directă dintre Introducere/Expozițiune și Final/Rezolvare, în sensul în care această etapă din urmă este adesea ușor de intuit în raport cu prima. Succesiunea de evenimente care se interpun între cele două momente, prin modul de organizare a lor și gradație a tensiunii, este cea care conferă unicitate poveștii și antrenează interesul publicului țintă.

Cele șase etape ale arcului dramatic vor fi discutate cu referire la melodrama *Îngerul străzii* (*Street Angel*), regizată de Frank Borzage în 1928. La acest moment, ne situăm în pragul apariției filmului sonor, în anul considerat de istoricii de film ca reprezentând apogeul filmului mut datorită măiestriei atinse de cineaști precum Borzage în explorarea posibilităților limbajului vizual prin intermediul compoziției mizanscenei, eclajului și externalizării emoțiilor personajelor prin jocul actoricesc. Dar la fel de important, ne situăm înaintea consolidării sistemului de studio și configurării structurii dramatice specifice filmului hollywoodian. Avem, așadar, la dispoziția analizei un exemplu de film construit în mod impecabil la intersecția dintre maximizarea forței imaginii și recursul la principii de compoziție narativă¹ adoptate pe filieră teatrală.

Aventura melodramatică a Angelei, interpretată de cuplul de actori preferat de Borzage format din Janet Gaynor și Charles Farrell, debutează cu o *Introducere/Expozițiune* inteligent construită. În teorie, în această etapă se stabilesc coordonatele acțiunii și personajele principale. Pe fondul unei viitoare evoluții ale unei femei aflate în conflict cu soarta potrivnică, prima

¹ Scenariul filmului *Îngerul străzii* este semnat de Philip Klein și Henry Roberts Symonds, pe baza unei piese de teatru de Monckton Hoffe.

scenă asigură empatia spectatorului cu protagonistă, caracterizată ca fiind sensibilă și vulnerabilă. Salvarea mamei muribunde a Angelei depinde de procurarea unor medicamente pe care ea nu și le permite. Opțiunea contradictorie pe care o întrezărește de la fereastră pare a fi alăturarea la îngerii străzii care negociază plăceri interzise la lumina felinarelor.

Faptul că *Incidentul declanșator*, ce presupune introducerea în poveste a unui conflict puternic, nu este reprezentat de tentativa eșuată a Angelei de a-și vinde trupul, este demonstrat prin reconfigurarea spațială imediat următoare a narațiunii în lumea circuitului ambulant. O regăsim aici pe protagonistă, rămasă orfană, ca artistă seducătoare cu succes la public, dar și cu o atitudine pragmatică în raport cu lumea. Pe baza primei secvențe, publicul este conștient că această atitudine nu o caracterizează. Mai mult, înțelege rațiunea din spatele faptului că rezerva cu care ea respinge gesturile curtenitoare ale lui Gino se destramă în momentul în care acesta îi prezintă portretul angelic pe care i l-a pictat. Motiv principal al filmului, în jurul acestei picturi se construiește pledoaria filmului, de a contrazice reacția de moment a Angelei: „Este fermecătoare, Gino!”, adăugând „Dar eu nu sunt așa!”².

Creșterea acțiunii, în care ea părăsește circuitul, iar el pictează pentru a întreține traiul lor cotidian, stă literalmente sub semnul lipsei de pe perete a tabloului. Vândut la un preț sub valoarea reală, locul gol lăsat pe perete amenință simbolic împlinirea cuplului. Această etapă narativă presupune necesitatea stringentă a rezolvării conflictului pe măsură ce se intensifică. Cum este de așteptat, conflictul intern al protagonistei, cauzat de trecutul ei în raport cu viitorul căruia îi așează acum temelia, devine brusc o amenințare concretă. Autoritățile o identifică pe Angela și o condamnă la închisoare pentru noaptea petrecută pe stradă.

Tot pe baza primei secvențe, devine mai ușor de acceptat de către spectator decizia ei de a dispărea fără explicație în ajunul căsătoriei. Deși fusese incapabilă de a se identifica moral cu o prostituată, simpla tentativă îi pare Angelei o compromitere imposibil de argumentat în fața lui Gino. Astfel, la acest moment al *Punctului culminant*, când în poveste situația se

² În original „She is lovely, Gino!/But I am not like that!”, intertitluri de H. H. Caldwell și Katherine Hiliker.

modifică decisiv, în bine sau în rău, omisiunea unei explicații și dispariția bruscă declanșează degradarea imaginii Angelei în ochii lui logodnicului ei.

Pe parcursul *Descoperirii acțiunii* se prelungește tensiunea pe fondul dificultăților ce sunt depășite în căutarea unei victorii materiale sau spirituale a personajului principal sau, uneori, a reîntoarcerii la status quo. În cazul dat, viața celor două personaje continuă în paralel, Angela executându-și pedeapsa și fiind eliberată, iar Gino abandonând căutarea disperată după aflarea sorții ei. Măcinat de trădare, acesta bântuie străzile din dorința de a se răzbuna asupra oricărei femei care i-ar ieși în cale.

În convenția melodramei, aceasta nu poate fi alta decât Angela, pe care o amenință de-a lungul străzilor întunecate până într-o biserică în care ea se refugiază. Acolo, în icoana altarului cei doi descoperă portretul pictat de Gino Angelei, modificat de cumpărător pentru a o înfățișa pe Fecioara Maria. În opoziție cu creșterea acțiunii, replica lui Gino „Când te gândești că te-am pictat pe tine... în felul acesta!” este echilibrată de cea a Angelei convinsă, în sfârșit, că „încă sunt așa...”³.

Dragostea cuplului care transcende cotidianul într-un moment de iluminare cu accente religioase reprezintă o marcă a filmelor regizate de Borzage. Astfel, *Finalul/Rezoluția* își atinge scopul, acela de a valida noua situație. Peisajul din prima secvență și din cea a urmăririi, al unui Napoli recreat în studio ca fiind mizer, rece și întunecat, este reînvestit ca spațiu prin traversarea lui de către cuplul îmbrățișat, din viitorul căruia a fost îndepărtată amenințarea.

Frumusețea filmelor lui Frank Borzage nu stă în poveste, care este relativ simplă în desfășurarea ei și are logică strict în convenția melodramei, ci în compoziția cinematografică prin care regizorul exploatează sentimentalismul publicului. Acest aspect merită un studiu separat, dar pentru a înțelege organizarea unei povești conform arcului dramatic, *Îngerul străzii* ilustrează perfect conceptul cheie al acestei structuri narative: *transformarea* care survine pe parcursul desfășurării poveștii și pe care o suferă, în principal, protagoniștii.

Într-o reprezentare grafică, în centrul arcului dramatic se poziționează vârful punctului culminant, care în cazul de față marchează reevaluarea

³ În original „To think that I painted you.../... Like that!/But I am like that still...”.

imaginii pe care cele două personaje, Angela și Gino, o au despre ea. De-a lungul laturilor egale care conduc spre acest punct, creșterea și descreșterea acțiunii, opun în mod echilibrat viziunile diferite ale celor doi. Creșterea acțiunii coincide unei Angela care se consideră pervertită de simpla coborâre în strada plăcerilor interzise, fie și pentru cauza disperată de a-și salva mama, și unui Gino care descoperă în spatele artistei de circ un suflet imaculat. Descreșterea acțiunii coincide unei Angela care asociază ispășirii pedepsei anularea vinei și unui Gino incapabil de a accepta umbrele din trecutul iubitei sale. Introducerea/Expozițiunea și Finalul/Rezoluția fixează aceleași circumstanțe spațiale și temporale pe fondul cărora celor doi protagoniști le este dat să își confrunte propriile grile morale pentru a putea accede la nivelul spiritual care le împlinește destinul comun, reliefându-se astfel transformarea care are loc între aceste două etape.

1.1. Principiile aristotelice ale tragediei

Referință fundamentală în studiul teoretic și aplicația practică a structurilor narative, *Poetica* lui Aristotel a fost scrisă după *Despre poezi*, cu care ar fi fost în strânsă legătură și din care s-au păstrat câteva fragmente, și înaintea la fel de celebrei *Retorica*. Lucrarea a avut la origini două părți, Cartea I, la care facem referire și în care filosoful grec abordează poezia prin cele două forme ale ei, epopeea și tragedia, și Cartea a II-a, dedicată poeziei iambice și comediei, dar care s-a pierdut timpuriu.

Un aspect important în receptarea *Poeticii* este faptul că nu a fost redactată de Aristotel, ci de elevii săi, desigur pe baza prelegerilor acestuia. Se explică în acest fel caracterul schematic și relativa incoerență care, împreună cu terminologia și referințele bogate în acord cu epoca scrierii sale, poate îndepărta cititorul modern interesat de scenaristica de film de conținutul ei. Dar indicarea *Poeticii* ca referință de bază inclusiv de către teoreticieni americani precum cei discutați în capitolul următor, dedicat narațiunii clasice hollywoodiene, obligă la o trecere în revistă a conceptelor aristotelice privind arta în general și tragedia (înțeleasă astăzi ca piesă de teatru) în particular.

În primul rând, Aristotel consideră că arta este imitație (*mimesis*⁴), deosebirile celor care imită fiind de trei feluri: „fie că imită cu mijloace felurite, fie că imită lucruri deosebite, fie că imită în mod diferit și nu în același fel”⁵. Mijloacele artei poetice reunesc, asemenea altor arte care folosesc culori și forme sau glasul, mijloace specifice precum ritmul, graiul și armonia, aplicate împreună sau separat. În ceea ce privește lucrurile imitate, acesta sunt reprezentate de „oameni în acțiune”⁶, superiori sau inferiori în raport cu realitatea, în funcție de viciul sau virtutea care le domină caracterul. Astfel, tragedia ar fi apanajul oamenilor cu o morală superioară, iar comedia a celor cu o morală inferioară. În fine, modalitatea de a imita se rezumă la două variante, autorul putând povesti sau înfățișa personaje în mișcare.

Principiul de bază ce trebuie reținut este că în viziunea Stagiritului tragedia, deci drama, echivalează cu acțiunea, pe care în capitolul șase al lucrării sale o așează în contextul altor câteva trăsături. Deci, pentru Aristotel tragedia este „imitația unei acțiuni alese și depline, cu o anumită întindere, într-o limbă frumoasă, deosebită ca formă, potrivit diferitelor părți ale tragediei, imitație făcută de personaje în acțiune, iar nu printr-o povestire, și care, stârnind mila și frica, săvârșește purificarea caracteristică unor asemenea emoții”⁷. Este definiția care reunește conceptele importante introduse de filosoful grec cu privire la compoziția în arta dramatică.

În organizarea propriu-zisă a tragediei, Aristotel identifică șase părți: *Subiectul/Intriga (Myhtos)*, *Caracterele/Personajele (Ethos)*, *Cugetarea/Gândul (Dianoia)*, *Limba/Vorbirea răspicată (Lexis)*, *Cântul/Cântecul (Melos)* și *Spectacolul/Elementul vizual (Opsis)*.

⁴ În concepția lui Aristotel noțiunea de *mimesis* desemnează o reproducere a realității ca formă de cunoaștere a lumii, care produce bucurie și este accesibilă tuturor oamenilor. Se opune, astfel, înțelesului pe care i-l atribuie Platon, care consideră lumea materială o iluzie în raport cu lumea Ideilor, deci imitația prin artă ar fi o realitate de gradul al treilea. Prin urmare, nu poate reprezenta o cunoaștere reală a lumii, ci doar o imitație imorală în reprezentările ei care se întemeiază pe regiunea inferioară a sufletului, cunoașterea realității fiind rezervată elitei.

⁵ Aristotel, *Poetica*, Traducere de acad. prof. C. Balmuș, București, Editura Științifică, 1957, p. 11.

⁶ *Ibidem*, p. 14. Sublinierea aparține autorului acestei lucrări.

⁷ *Ibidem*, p. 24.

Subiectul este înțeles ca structurare a întâmplărilor. Supremația sa în raport cu celelalte părți survine din faptul că tragedia nu imită oamenii, ci însăși viața. Faptele personajelor sunt cele care determină fericirea sau nenorocirea lor, subiectul și faptele fiind scopul și „sufletul tragediei”⁸. Astfel, nu este surprinzător faptul că în concepția aristotelică Personajele sunt secundare, căci „tragedie fără acțiune nu poate fi, dar fără caractere poate să existe”⁹. Aristotel plasează pe locul al treilea Cugetarea/Gândul, adică abilitatea de a găsi varianta optimă a ceea ce trebuie spus în circumstanțe concrete. Urmează Limba, exprimarea prin cuvinte, despre care filosoful menționează că are aceleași însușiri atât în compozițiile în versuri, cât și în proză. Dintre cele două părți rămase, Cântul este cea relevantă, prin contribuția pe care o aduce la înfrumusețarea tragediei. Spectacolul, în sens de Element vizual, în ciuda capacității de a atrage publicul, este pentru Aristotel o componentă străină artei, dat fiind că puterea tragediei nu stă în reprezentație, cu atât mai puțin în artificiile tehnice pe care se bazează aceasta.

Deci, în totalul celor șase părți al tragediei două reprezintă materialul imitației, una reprezintă metoda, iar trei obiectele imitației. Cea care primează este reprezentată după Aristotel de Subiect/Intrigă, cu alte cuvinte de organizarea acțiunii.

Când în definiția tragediei, citată mai devreme, filosoful grec include caracterul ei deplin, înțelege prin asta „ceva ce are început, mijloc și sfârșit”, completând că „subiectele bine alcătuite nu trebuie să înceapă, nici să se sfârșească la întâmplare”¹⁰, ci trebuie să respecte o logică a firescului. Chestiunea limitei potrivite este rezolvată prin asigurarea, în funcție de cazul specific, a nevoii de a se ilustra totalitatea subiectului, mai exact de a i se permite eroului să treacă „de la nenorocire la fericire sau de la fericire la nenorocire”¹¹, deci să sufere o transformare.

⁸ *Ibidem*, p. 26.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ *Ibidem*, p. 28.

¹¹ *Ibidem*, p. 29.

În sprijinul construcției unui conflict solid, Aristotel propune două părți cheie: *peripeția* (*peripeteia*), „răsturnarea acțiunii în sens contrar”¹², și *recunoașterea* (*anagnorisis*), „trecerea de la neștiință la știință”¹³ a eroului, care se concretizează atât în schimbări de caracter, cât și în schimbări exterioare. Trebuie reținut faptul că Aristotel subliniază *peripeteia* declanșată de *anagnorisis* ca fiind cea mai importantă parte a subiectului. Un al treilea element al subiectului este *evenimentul patetic* (*pathos*) pe care îl definește drept „o acțiune care aduce distrugerea sau suferința”¹⁴ personajelor pe scenă, rezultat al recunoașterii și *peripeției*.

Subiectele pot să nu aibă recunoașteri și răsturnări de situație pe parcursul desfășurării unitare și neîntrerupte a acțiunii lor, iar în acest caz sunt catalogate de Aristotel ca fiind simple. În același timp, consideră că subiectele complexe pot să includă atât ambele părți, cât și doar unul dintre ele.

Nu în ultimul rând, Stagiritul este preocupat de efectul pe care subiectul complex, construit după principiile enunțate, îl poate produce asupra spectatorului. În *Politica*, el face referire la un tip de *catharsis* muzical din perspectiva scopurilor și efectelor pe care le poate avea asupra celor dezechilibrați psihic, pe lângă educarea acelor tineri și desfătare, și rezervă o expunere complexă a conceptului pentru lucrarea *Poetica*. Din păcate, nu o regăsim în fragmentele pe care le avem la dispoziție. Ne vorbește însă despre „mila și frica” care operează „purificarea caracteristică unor asemenea emoții”¹⁵, deci despre o *catharsă* tragică ce se deosebește de cea muzicală prin acțiunea purificatoare pe care o exercită asupra emoțiilor cotidiene.

Stimularea artificială a milei și a fricii în scopul descărcării de tensiunea pe care o provoacă poate fi obținută prin mijloacele specifice reprezentației scenice, dar pentru Aristotel poetul superior este acela care poate realiza acest efect strict prin măiestria cu care organizează evenimentele. Mai mult, consideră că cei care urmăresc să stârnească groaza nu au nimic de-a face cu tragedia, „căci plăcerea pe care ne-o dă tragedia nu-i o plăcere oarecare, ci o anumită plăcere, proprie tragediei”¹⁶.

¹² *Ibidem*, p. 35.

¹³ *Ibidem*, p. 36.

¹⁴ *Ibidem*, p. 37.

¹⁵ *Ibidem*, p. 24.

¹⁶ *Ibidem*, p. 43.

1.2. Piramida lui Freytag

Dramaturgul și romancierul german Gustav Freytag este cel care, în lucrarea sa fundamentală *Tehnica dramei* (1863), a studiat compoziția tragediilor grecești și shakespeariene propunând structura narativă consacrată drept Piramida lui Freytag. În prezentarea acesteia, trebuie remarcate atât punctele comune, cât mai ales nuanța diferențelor în raport varianta sintetizată a arcului dramatic din debutul acestui prim capitol.

Piramida lui Freytag numără cinci părți sau acte: *Expozițiunea*, *Acțiunea în creștere*, *Punctul culminant* sau *Punctul de întoarcere a acțiunii*, *Acțiunea în descreștere*, *Deznodământul* (în cazul comediei) sau *Catastrofa* (în cazul tragediei)¹⁷.

Expozițiunea cuprinde toate informațiile care ne ajută să înțelegm povestea, respectiv protagonistul, antagonistul, conflictul principal, locul și timpul acțiunii. Incidentul care declanșează povestea este inclus în această primă etapă. Acțiunea în creștere presupune introducerea conflictelor secundare pe fondul agravării celui principal. Punctul culminant – climaxul marchează schimbarea, în bine dacă este vorba despre o comedie, în rău dacă este vorba despre o tragedie. Dat fiind că am prezentat deja principiile tragediei în viziunea lui Aristotel, trebuie notat faptul că punctul culminant este asociat și cu peripeția (peripeteia), deci cu răsturnarea acțiunii. Pe parcursul Acțiunii în descreștere protagonistul confruntă antagonistul și își câștigă victoria sau își asumă înfrângerea. În această etapă, poate surveni un moment de suspans care pune sub semnul întrebării finalul. Deznodământul aduce cu sine o situație mai bună decât cea inițială în cazul protagonistului comediei și una mai proastă celui a tragediei.

¹⁷ Alina Nelega, *Structuri și formule de compoziție ale textului dramatic*, Cluj-Napoca, Eikon, 2010, p. 37.

Text de comentat:

(...) Lucrarea de referință a Brendei Laurel *Computers as Theater* (1991) a fost una dintre primele lucrări academice care să recunoască utilizările potențiale ale tehnologiei informatice în dramaturgie și munca creativă, atât timp cât dramaturgii și artiștii, în defavoarea programatorilor pe calculator, sunt cei care interacționează cu mediul. Mai semnificativ, adaptarea de către Laurel a celor șase componente aristotelice ale dramei (acțiune, personaj, gând, vorbire, cântec și spectacol), deși nu fără problemele ei, furnizează o bază stimulativă pentru a-l explora pe Aristotel în ciber-dramă.

Laurel începe prin a stabili legăturile cauzale între cele șase componente. Ierarhia pe care a impus-o Aristotel nu este accidentală și Laurel dezvoltă un model pe baza ei, guvernat de un sistem cauzal cu două sensuri: material și formativ. O metaforă utilă pe care o folosește Mateas pentru acest model alege ca exemplu clădirea unei case și aseamănă cauza materială cu materialele de construcții, în timp ce cauza formală ar fi desenarea arhitecturală a casei. Aplicând aceasta contextului dramatic, acțiunea (intriga) devine cauza formativă principală și determină forma (comedie, tragedie) pe care o ia povestea. Astfel, linia formativă a cauzalității urmează secvențialitatea celor șase componente enunțate de Aristotel într-o linie de la intriga din vârf, coborând spre elementul vizual de la bază. Lanțul cauzal material se construiește în sens opus, în ordine ascendentă; de la bază spre vârf. Materialul de bază din care este spusă povestea este conținut în spectacol (sau vizual, mizanscenă). Deci, pentru ca povestea să fie spusă are nevoie de personaje, care la rândul lor au nevoie de dicție pentru a-și exprima gândurile, iar elementele auditive și vizuale asigură mijloacele materiale pentru desfășurarea dramei. Dacă acesta este modelul care generează drama de succes, satisfăcătoare, întrebarea pe care Laurel a fost curioasă să o exploreze a fost dacă același model s-ar dovedi la fel de productiv în generarea dramei interactive.

Evaluând fiecare componentă individuală a dramei într-un context interactiv, Laurel concluzionează că acțiunea este acum un proces colaborativ între utilizator și computer; personajul este divizat în mod similar în corelativul uman și computer; gândul influențează procesul în sistemul computațional și îi dă și formă dramei, iar vorbirea cuprinde semne verbale și non-verbale, fiind oricare dintre modalitățile disponibile de a comunica/interacționa cu un computer. Până acum, legăturile cauzale par a fi intacte în sfera interactivă. Cu toate acestea, Laurel modifică mai semnificativ termenii la nivelul cântecului și spectacolului pentru a permite o mai largă înțelegere a acestor concepte, iar pe

parcursul acestui proces intră în discuție claritatea cauzală. În termeni de scenaristică, cântecul este înțeles ca denotând auditivul, de la cuvinte la efecte de sunet, iar spectacolul este înțeles ca fiind expunerea vizuală, de la mizanscenă la efecte speciale. Laurel însăși acceptă aceste definiții ca fiind norma. Cu toate acestea, premisa lui Laurel se bazează pe modelele de categorii menționate mai devreme, care sunt interdependente în ambele direcții, ascendentă și descendentă. Prin urmare, Laurel afirmă că dacă cântecul se construiește pe baza materialului spectacolului (adică pe baza a ce se vede), atunci sunetul non-diegetic nu poate fi inclus, ceea ce nu are logică (nici chiar din punctul de vedere al scenaristicii clasice sau non-interactive). Lauren merge apoi mai departe și transformă cântecul în „șablon”, care semnifică acum orice șablon senzorial care este perceput. Mai problematic, spectacolul este transformat în „punere în scenă”, expunând fiecare dimensiune senzorială, „vizuală, auditivă, chinestezică și tactilă, precum și oricare altele potențiale”. Această extindere a spectacolului (care în accepțiunea lui Aristotel este cel mai puțin important dintre cele șase elemente ale dramei) să însemne acum punere în scenă este illogic. Conform lui Laurel, punerea în scenă cuprinde modul în care acțiunea este reprezentată, însemnând că modalitățile de interacțiune intră acum în această categorie. Modul în care jucătorul navighează lumea jocurilor și își controlează în mod fizic avatarul este simultan chinestezic și tactil. Totuși, cu siguranță această interacțiune se suprapune cu acțiunea, prima categorie, ceea ce înseamnă că lanțul cauzal clar este rupt. În această logică, punerea în scenă ar ocupa un loc mai înalt în ierarhia interactivă a construcției dramatice, însemnând că punctul de vedere al lui Laurel contestă ordinea componentelor (...).

(...)

Până în prezent, teoria lui Laurel i-a inspirat pe Michael Mateas și Andrew Stern să creeze *Façade* (2005), o dramă interactivă care a fost proiectată avându-i în minte pe utilizatorii neinițiați în jocuri video și în tehnologie. Împrumutând firul narativ din piesa lui Edward Albee *Cui i-e frică de Virginia Woolf?* (1962), *Façade* invită jucătorul la o cină cu vechii lui/ei prieteni Trip și Grace, al căror mariaj traversează o perioadă dificilă. Interacțiunile cu cuplul pe parcursul serii (variind de la propozițiile tastate de jucător, la dialogul generat al lui Trip și Grace și la gesturi de afecțiune precum sărutatul și îmbrățișatul) vor afecta viitorul mariajului lor. Ceea ce face ca *Façade* să fie atât de inovativ este poziționarea sa în gama narațiunii interactive între un joc și o serie web.

(Jasmina Kallay, „Cyber-Aristotle: towards a poetics for interactive screenwriting”, *Journal of Screenwriting*, I/1(2010), p. 99-112)

Exerciții:

- Analizați comparativ piesa *Zeul măcelului* de Yasmina Reza și adaptarea pentru ecran *Doamne... ce măcel!* (*Carnage*, Roman Polanski, 2011) sau o piesă de teatru contemporană la alegere care a fost ecranizată, urmărind raportul structurii textului față de arcul dramatic și eventualele modificări aduse structurii sale în procesul de adaptare pentru marele ecran.
- Identificați filme din perioada premergătoare sistemului de studio american care aplică arcul dramatic în structurarea poveștii.

Recomandări bibliografice:

- ARISTOTEL, *Poetica*, Traducere de Acad. Prof. C. Balmuș, Editura Științifică, București, 1957.
- HILTUNEN Ari, *Aristotle in Hollywood: The Anatomy of Successful Storytelling*, Bristol, Intellect Books, 2002.
- NELEGA Alina, *Structuri și formule de compoziție ale textului dramatic*, Cluj-Napoca, Eikon, 2010.

2. Narațiunea clasică hollywoodiană

Noțiunea de „cinema clasic hollywoodian” a fost formulată de către David Bordwell, Janet Staiger și Kristin Thompson în lucrarea cu același titlu, publicată în 1985. Pe baza unei selecții de filme americane realizate între anii 1917 și 1960¹, cei trei teoreticieni americani au pornit de la premisa existenței unui „stil distinct și omogen care a dominat producția de film a studiourilor americane – un stil ale cărui principii rămân constante de-a lungul decadelor, genurilor, studiourilor și angajaților”². În 2006, David Bordwell a completat aceste demers de cercetare cu o lucrare³ dedicată poveștii și stilului filmului american modern.

Asocierea inedită a termenului „clasic” unui produs al culturii de masă americane este justificat parțial prin antecedentele criticilor francezi în folosirea lui, precum Jean Renoir care s-a referit la Charlie Chaplin, Ernst Lubitsch și Clarence Brown ca fiind regizori ce îmbogățesc „cinemaul clasic”⁴ al viitorului. Cu toate acestea, teoreticianul francez André Bazin este indicat ca cel care a dat adjectivului de clasic sensul cel mai apropiat de sensul actual, prin intermediul căruia caracteriza producția de film americane despre care considera că a dobândit „toate caracteristicile unei arte clasice”⁵.

În *The Classical Hollywood Cinema*, examinarea lui este segmentată pe perioade de dezvoltare și reunește considerații asupra unei game de caracteristici, cum sunt managementul, diviziunea muncii sau standardizarea tehnologiei și, bineînțeles, narațiunea filmului. În analiză, aceasta este împărțită în trei sisteme: logica narativă (definirea evenimentelor, relațiile

¹ Alegerea anului 1960 ca bornă este justificată de autori prin considerarea la nivel general a finalului acestei decade ca momentul în care Hollywood-ul a atins maturitatea existenței sale.

² David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New Edition, London, Routledge, 2005, p. 2.

³ Inclusă în secțiunea Recomandări bibliografice a acestui capitol.

⁴ David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New Edition, London, Routledge, 2005, p. 2.

⁵ *Ibidem*, p. 3.

cauzale și paralelisme dintre ele), reprezentarea timpului (ordine, durată, repetiție) și reprezentarea spațiului (compoziție, orientare). Autorii atrag atenția asupra faptului că aceste sisteme sunt rareori egale, pentru că cinemaul hollywoodian este dominat de o cauzalitate narativă specifică care folosește sistemele temporale și spațiale ca vehicule. Astfel, povestea clasică hollywoodiană este centrată pe personaj, iar construcția ei se bazează pe: „cauzalitate, consecință, motivații psihologice, determinare în învingerea obstacolelor și atingerea scopurilor”⁶.

Cauzalitatea psihologică este, deci, nucleul narațiunii clasice hollywoodiene. Acest fapt nu exclude posibilitatea identificării în filmele care o aplică a existenței unor cauzalități narrative impersonale, precum cauze naturale sau procese sociale, dar acestea îi sunt aproape fără excepție subordonate.

Exemple clasice sunt filme precum *Șoimul maltez* (*The Maltese Falcon*, 1941) regizat de John Huston, *Amețeala* (*Vertigo*, 1958) de Alfred Hitchcock sau *Unora le place jazz-ul* (*Some Like It Hot*, 1959) de Billy Wilder. Deși sunt genuri diferite, un film noir, un thriller și o comedie, cele trei exemple au în comun construcția conflictului pe fundația cauzalității psihologice. În *Șoimul maltez*, detectivul particular Sam Spade are ca scop rezolvarea cazului de furt a unei statui valoroase, iar pe parcursul investigației se succed ca obstacole o suită de crime, complicate de personalitățile excentrice ale suspectilor și farmecul clienței care l-a angajat. În *Amețeala*, Scottie Ferguson, un detectiv retras din activitate, suferind de acrofobie, are ca scop elucidarea activităților stranii ale soției unui prieten, iar pe parcurs i se opune în plan psihologic obsesia pe care o dezvoltă pentru ea. În *Unora le place jazz-ul*, Joe și Jerry sunt martori ai unei execuții mafioate și au ca scop ascunderea într-o trupă de muziciene, dar deghizarea lor este pusă în pericol de pasiunea pentru colegele de turneu.

Spre deosebire de *Amețeala*, la baza narațiunii filmului *Păsările* (*The Birds*, 1963) de Alfred Hitchcock stă o cauză naturală, mai exact invazia și atacul unor păsări extrem de violente într-un oraș californian, invazie care reprezintă și fundalul relației dintre Melanie și Mitch. Trebuie menționat faptul că în scopul accentului pus pe cuplu scenariul filmului, scris de Evan Hunter, dezvoltă nuvela de Daphne du Maurier pe care se bazează. Iar un

⁶ *Ibidem*, p. 12.

film precum *Regina africană* (*The African Queen*, 1951), regizat de John Huston, recurge la un eveniment istoric, izbucnirea Primului Război Mondial în Europa, pentru a le atribui motivația personajelor principale, misionara Rose și căpitanul Sam, aflați în Africa de est, și anume distrugerea navei de război germane ce blochează anti-ofensiva britanică în regiune. Pe parcurs, confruntarea personalităților celor doi, care conduce spre o relație de dragoste, verifică încă o dată recurgerea la o cauzalitate psihologică ce își subordonează una de natură politico-socială.

În povestea tuturor acestor filme, personajul este agentul cauzal primar, motivat psihologic a depăși obstacolele de diverse naturi care intervin în calea atingerii scopului său. În ceea ce privește modul de structură a acestui tip de narațiune specifică filmului hollywoodian clasic, cele mai frecvente referiri se fac la principiile enunțate de către Syd Field și Robert McKee.

2.1. Structura în trei acte în concepția lui Syd Field

La sfârșitul anilor '70, când a fost scrisă prima versiune a lucrării *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, autorul acesteia, Syd Field, aborda arta scriiturii cinematografice în contextul unei aparente lipse de studii, teoretice sau practice, pe acest subiect. Conform lui, la acea vreme, cea mai populară opțiune pentru scenariști era studiul principiilor de compoziție dramatică expuse în *The Art of Dramatic Writing* de Lajos Egri, celebra lucrare apărută cu mai bine de treizeci de ani mai devreme. Asta nu înseamnă că în intervalul scurs între aceste două momente nu fuseseră publicate ghiduri de scenaristică, ci că nici unul dintre ele nu își câștigase statutul de reper. Lucrarea lui Syd Field nu doar a reușit să îl câștige, dar l-a păstrat până în prezent, în ciuda criticilor de care nu a fost ferită și a abundenței de texte care au completat bibliografia domeniului.

Principala referire la *Screenwriting* se face prin prisma structurii în trei acte pe care Syd Field ar fi introdus-o în analiza scenaristicii de film, pe baza principiilor enunțate de Aristotel în *Poetica*. Cu toate acestea, punțile de legătură ce pot fi construite între cele două titluri sunt limitate, dar nu mai puțin relevante. Într-adevăr, Field insistă că „drama este conflict”⁷,

⁷ Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Newly Revised and Updated, New York, Delta, 2005, p. 132.

asemenea filosofului grec pentru care drama înseamnă acțiune⁸, dar autorul american așează conceptele de conflict și acțiune într-o succesiune care le conferă sensuri ușor diferite: „fără conflict, nu ai acțiune; fără acțiune, nu ai personaj; fără personaj, nu ai poveste, iar fără poveste nu ai scenariu”⁹.

În ceea ce privește o rediscutare a celor șase părți ale tragediei în domeniul filmului, aceasta nu l-a preocupat pe autorul american. Dintre toate, doar personajului îi sunt dedicate trei capitole, care-i detaliază creația, construcția și raportul cu povestea. Este o opțiune ce derivă în primul rând din locul central pe care îl ocupă personajul în ecuația narațiunii clasice hollywoodiene, prin prisma scopului pe care protagonistul și-l asumă a-l duce la îndeplinire pe parcursul ei. Dar pentru Field personajul este inclus, alături de acțiune, în elementele componente ale subiectului¹⁰.

Mai apoi, acesta joglează cu sensurile unor concepte discutate, care se modifică pe parcursul lucrării¹¹. Totuși, trebuie avut în vedere faptul că lucrarea sa se vrea a fi un manual practic, astfel că autorul optează conștient pentru o abordare eminentemente empirică, în defavoarea uneia profund teoretice.

Făcând abstracție de aceste amendamente și mutând accentul pe prezentarea structurii narațiunii clasice hollywoodiene așa cum a fost ea formulată de către Syd Field, aceasta debutează cu definirea scenariului ca „o poveste spusă prin intermediul imaginilor¹², prin dialog și descriere, plasată în contextul structurii dramatice”¹³. În completare logică, structura dramatică a scenariului este „un aranjament liniar de incidente, episoade și eveni-

⁸ Pentru Aristotel, drama înseamnă acțiune și are două mari instincte: cel de a imita și cel de a căuta armonia.

⁹ Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Newly Revised and Updated, New York, Delta, 2005, p. 132.

¹⁰ *Ibidem*, p. 32.

¹¹ Este cazul celui de „formă”, discutat succint în raport cu cel de „formulă”, în contextul paradigmei clasice hollywoodiene, pentru ca mai apoi să fie utilizat cu referire la reguli de formatare și terminologie specifică utile în redactarea scenariului.

¹² Este o afirmație discutabilă prin prisma exemplelor scenariilor de film publicate sub formă de cărți, fie ele ecranizate sau nu, cum este cazul cărții *Ticăloși fără glorie* de Quentin Tarantino (traducere și note de Andra Matzal, editura Art, 2010) sau 7 scenarii de Cristian Mungiu (publicat la editura Liternet și disponibilă la adresa <http://editura.liternet.ro/descarcare/32/pdf/Cristian-Mungiu/7-scenarii.html>).

¹³ Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Newly Revised and Updated, New York, Delta, 2005, p. 2-3.

mente interconectate ce conduc la o rezolvare dramatică”¹⁴. În raport cu aceasta, autorul american proclamă supremația poveștii. Astfel, structura scenariului ar fi caracterizată strict ca o schemă conceptuală, o formulă cu scop orientativ, dat fiind că, de fapt, „povestea determină structura; structura nu determină povestea”¹⁵. Forma structurii scenariului este dată de modul de organizare a elementelor structurale ale modelului, în sprijinul afirmației oferindu-se exemple de filme în a căror desfășurare narativă linearitatea a fost manipulată.

Paradigma acestei structuri dramatice pe care o propune Field respectă principiul enunțat de Aristotel cu privire la cele trei părți ale unei povești: început, mijloc și sfârșit, care devin *Introducere (Set-up)*, *Confruntare (Confrontation)* și *Rezolvare (Resolution)*.

În actul I, Introducerea, scenaristul stabilește coordonatele poveștii prin crearea personajelor, și implicit a relațiilor dintre protagonist și celalalte personaje din lumea lui, prin lansarea *premisei dramatice* explicată ca fiind indiciul „despre ce este povestea”¹⁶ și a *situației dramatice*, mai exact a „circumstanțelor din jurul acțiunii”¹⁷. Construcția actului II, Confruntarea, este determinată de *nevoia dramatică* a protagonistului, ce anume urmărește să obțină pe parcursul poveștii, fie că este vorba de o victorie materială sau de una spirituală. În funcție de aceasta, sunt introduse obstacolele pe care personajul trebuie să le depășească. Actul III aduce cu sine o Rezolvare, de obicei cu final fericit, a acestei nevoi dramatice.

Modelul narativ propus de Syd Field aparține unei industrii de film a cărei standardizare s-a extins nu doar asupra procesului de producție, ci și asupra proiecției. Cu scopul de a maximiza numărul de filme proiectate pe parcursul unei zile, cinematografele americane au favorizat, și în acest fel, au impus treptat o durată relativ standard a lor de 120 de minute. Respectând echivalarea unei pagini de scenariu cu un minut de film, Field indică lungimea aproximativă în număr de pagini a celor trei acte. Astfel, actul I se întinde pe primele 30 de pagini, al doilea pe următoarele 60, iar al treilea pe restul de 30.

¹⁴ *Ibidem*, p. 29.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ *Ibidem*, p. 3.

¹⁷ *Ibidem*.

În afara structurării poveștii în cele trei acte, mai există un aspect important care leagă modelul narativ propus de Syd Field de cel propus de Aristotel. Mai întâi, Field identifică în actul I două incidente, pe care le consideră fundația poveștii. Primul este *Incidentul declanșator*, care își asumă două funcții: captează atenția spectatorului încă de la prima pagină de scenariu/scenă de film și pune povestea în mișcare. Acest incident declanșator conduce întotdeauna la cel de-al doilea, *Incidentul cheie*. Acest incident cheie îi dezvăluie spectatorului despre ce este povestea, este „premise dramatică executată”¹⁸.

Apelul la principiile dramatice aristotelice este reluat prin suprapunerea frecventă a incidentului cheie pe așa-numitul Punct declanșator I. Field subliniază faptul că de-a lungul celor aproximativ 120 de pagini de scenariu există o serie întreagă de puncte declanșatoare, dar doar două dintre ele au rolul major de a fixa paradigma propusă. Definite drept „orice incident, episod sau eveniment care intervine în acțiune și o orientează într-o altă direcție”¹⁹, acestea au rolul de a conduce povestea mai departe. *Punctul declanșator I* este cel care pune cu adevărat povestea în mișcare, iar *Punctul declanșator II* marchează obstacolul suprem așezat în calea protagonistului. Prin plasarea punctului declanșator I între actul I și II, iar a punctul declanșator II între actul II de actul III, acestea se evidențiază ca ecouri ale *recunoașterii* (*anagnorisis*) și *peripeției* (*peripeteia*) propuse de Aristotel.

În concluzie, conform lui Syd Field, narațiunea clasică hollywoodiană are o descendență aristotelică și este structurată în trei acte, separate de două puncte declanșatoare care asigură progresia poveștii.

2.2. Structura în cinci părți în concepția lui Robert McKee

Asemenea lui Syd Field, și implicit lui Aristotel, Robert McKee consideră în *Story: conținut, structură, metodă și principii scenaristice* că „nimic nu evoluează într-o poveste fără conflict”²⁰. Astfel, protagonistul reprezintă elementul ei central, nucleul celor trei cercuri concentrice ce desemnează nivelurile de conflict pe care acesta le poate asuma: interior, personal și

¹⁸ *Ibidem*, p. 138.

¹⁹ *Ibidem*, p. 143.

²⁰ Robert McKee, *Story: conținut, structură, metodă și principii scenaristice*, Traducere de Ana Răduleț, Cluj-Napoca, Asociația Filmtett, 2011, p. 164.

extra-personal. Atunci când se declașează unul dintre aceste conflicte, protagonistul pornește pe cale urmării unui scop care, odată îndeplinit, i-ar garanta o situație superioară celei în care se află deja.

Conform lui McKee, organizarea unei astfel de povești presupune cinci părți: *Incidentul declanșator*, *Complicațiile progresive*, *Momentul de criză*, *Climaxul* și *Rezolvarea*²¹.

În contextul poveștii, definit prin perioadă, durată, spațiu și nivel de conflict, un Incident declanșator vine să „zguduie radical echilibrul forțelor din viața protagonistului”²². Incidentul poate fi determinat cauzal sau poate fi întâmplător, dar este obligatoriu ca protagonistul să reacționeze la el. Reacția sa presupune nașterea unei dorințe care poate să fie de două tipuri: la suprafață, apare o dorință conștientă de obținere a unui obiect al dorinței care îi lipsește; la un nivel mai profund, un protagonist construit complex manifestă și o dorință inconștientă, adesea în conflict cu prima, origine a unui conflict interior puternic pe care spectatorul îl identifică.

„Energia dorinței unui protagonist formează un element critic al concepției poveștii cunoscut drept scheletul, coloana vertebrală a poveștii”²³ care devine fundalul pentru Complicațiile progresive. După cum reiese din denumirea lor, principiul care le guvernează este evoluția progresivă. Chestiunea lungimii acestei părți centrale este rezolvată de autorul american prin referința la principiul enunțat de Aristotel conform căruia protagonistului trebuie să i se acorde suficient timp pentru a suferi transformarea. În sprijinul acestei afirmații, aduce în discuție exemple variate din literatură, teatru sau televiziune pentru a sublinia că nu există un număr standard de *acte*. În accepțiunea lui McKee, *actul* este construit dintr-o serie de secvențe, construite la rândul lor dintr-o succesiune de scene, din care una are un impact moderat asupra personajelor. Actul, la rândul său, are ca punct culminant un moment mai puternic decât orice altă scenă anterioară.

²¹ *Ibidem*, p. 141.

²² *Ibidem*, p. 147.

²³ „(sau *Linie conducătoare* sau *Supra-obiectiv*)”, *ibidem*, p. 151.

Flexibilitatea²⁴ segmentării în acte a poveștii este ilustrată cel mai elocvent prin exemplul unui film cu durata standard de 120 de minute, împărțit în trei acte. Dacă incidentul declanșator este plasat în primul minut, deci actul I se încheie în jurul minutului 30, iar actul final are o lungime de aproximativ 20 de minute, actul II ar avea o lungime obositoare de 70 de minute. Soluția propusă este, pe lângă varianta introducerii unor intrigi secundare, aceea de a se adăuga mai multe acte.

A treia parte din cele cinci ale poveștii este Momentul de criză care „înseamnă decizia”²⁵ protagonistului, dar nu orice decizie, ci una finală. Confruntat cu forțele antagonice, el se vede constrâns să clarifice dilema următorului pas în efortul său ultim de a obține obiectul dorinței. De această decizie depinde generarea unui Climax pozitiv sau negativ. De menționat că momentul de criză este plasat cel mai frecvent alături de climax, în ultima secvență a filmului.

În cele din urmă, cea de-a cincea parte a structurii, Rezolvarea, poate îndeplini trei scopuri: de a oferi scena culminantă unei intrigi secundare, dacă acest lucru nu a fost posibil până la acel moment; de a propaga efectele schimbării din urma climaxului asupra personajelor secundare; de a îndeplini ceea ce în teatru este denumit „cortină lentă”, deci o rezolvare suplimentară cu rolul de a disipa tensiunea climaxului.

În concluzie, structura narațiunii clasice hollywoodiene în concepția lui Robert McKee are cinci părți care pornesc din punctul afectării echilibrului protagonistului de către un incident declanșator și, în inițiativa acestuia de a-l redobândi, culminează cu criză și climax, momente între care se inter pune un schelet de complicații succesive deschise unui număr variat de acte, în funcție de necesități narative particulare.

²⁴ Tot în sfera variațiilor narative, McKee semnalează finalurile false plasate în punctul culminant al penultimului sau al mișcării finale din ultimul act.

²⁵ Robert McKee, *Story: conținut, structură, metodă și principii scenaristice*, Traducere de Ana Răduleț, Cluj-Napoca, Asociația Filmtett, 2011, p. 239.

Text de comentat:

(...), istoricii de film au dezbătut îndelung chestiunea celei mai bune metode de a teoretiza strategiile Hollywood-ului de combinare a narațiunii și altor atracții.

Putem grupa în mod util modelele teoretice variate în trei categorii: un model Clasic, care susține că un anumit tip de narațiune operează ca dominant în relație cu sisteme subordonate variate; un model al Alternării, care susține că dominația narațiunii alternează cu dominația altor sisteme; și un model Afectiv, care susține că narațiunea lineară este ea însăși subordonată unui scop mai important, producerea emoției. După examinarea acestor alternative, propun propria versiune a modelului Afectiv - o versiune care sper să extragă perspective importante de la celelalte două modele. Argumentul meu este că metafore ale „dominației” nu sunt întotdeauna utile în înțelegerea relației dintre narațiune și alte sisteme. În schimb, narațiunea și alte atracții pot funcționa împreună pentru a produce un răspuns emoțional intensificat. Putem numi acesta modelul Cooperării, din moment ce modelul explică modul în care narațiunea și atracțiile se pot sprijini reciproc.

(...)

În eseu de față am sugerat că modelul Cooperării poate clarifica câteva detalii ale modelului Afectiv. Abordarea Afectivă sugerează că Hollywood-ul utilizează atât narațiunea, cât și atracțiile pentru a crea emoție. Acest eseu explică modul în care această combinație funcționează în practică. În loc să privim narațiunea ca un sistem organizațional proiectat pentru a produce inteligibilitate, putem privi narațiunea ca un sistem emoțional proiectat pentru a produce sentimente de speranță, frică, încântare și disperare. În loc să subliniem modurile în care narațiunea ne determină să privim înainte spre evenimente necunoscute, putem recunoaște că narațiunea ne încurajează și să ne bucurăm de emoții culminând „în prezent” și chiar să anticipăm cu nerăbdare unele evenimente despre care știm cu siguranță că se vor petrece. În loc să vedem structura narativă ca un lanț linear de cauze și efecte, putem vedea narațiunea ca o țesătură complexă de structuri de anticipare / culminare (...). Nu în ultimul rând, în loc să teoretizăm relația dintre narațiune și atracții ca pe una a confruntării, putem recunoaște că narațiunea și atracțiile pot adesea să coopereze pentru a crea un răspuns emoțional intensificat. În același timp, nu trebuie să sacrificăm forța celorlalte două modele. Modelul Clasic insistă în mod corect asupra importanței scopului și a rezolvare. Aș adăuga că aceste instrumente au fost apreciate parțial datorită faptului că îndeplinesc

funcții afective. Modelul Alternării insistă în mod corect asupra importanței esteticii comerciale. Aș adăuga că estetica comercială le-a dat cineaștilor de la Hollywood toate motivele pentru a căuta modalități de a combina narațiunea și atracțiile.

Atracțiile sunt mai mult decât întreruperi. Narațiunea este mai mult decât o structură de organizare. Ambele sunt sisteme cu puterea extraordinară de a influența emoția. De la filmele de acțiune ale lui Douglas Fairbanks la filmele muzicale ale lui Busby Berkeley, Hollywood-ul a dezvoltat o gamă întreagă de strategii pentru a le permite acestor două sisteme să funcționeze împreună.

(**Patrick Keating**, *Prologue: Emotional Curves and Linear Narratives*, în *The Classical Hollywood Reader*, Editor Steve Neale, London, Routledge, 2012, p. 6-20)

Exerciții:

- Analizați aplicarea principiilor narațiunii clasice hollywoodiene în filmele: *Leoparul Suzanei* (*Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Splendoarea Ambersonilor* (*The Magnificent Ambersons*, Orson Welles, 1942), *Rebel fără cauză* (*Rebel Without a Cause*, Nicholas Ray, 1955) sau *Mic dejun la Tiffany* (*Breakfast at Tiffany's*, Blake Edwards, 1961).
- Identificați și discutați variațiunile narațiunii clasice hollywoodiene în filme americane realizate după 1960-1970.

Recomandări bibliografice:

BORDWELL David, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New Edition, London, Routledge, 2005.

BORDWELL David, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006.

FIELD Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Newly Revised and Updated, New York, Delta, 2005.

McKEE Robert, *Story: conținut, structură, metodă și principii scenaristice*, Traducere de Ana Răduleț, Cluj-Napoca, Asociația Filmtett, 2011.

3. Monomitul – Călătoria eroului

Seducător prin caracterul său unificator, monomitul a întâmpinat tot atâtea reacții entuziaste, pe câte critici. Desigur, Joseph Campbell, autorul care l-a teoretizat, nu este primul și nici singurul care și-a dedicat cercetările mitologiei, studiul miturilor situându-se în centrul preocupărilor lui Mircea Eliade, Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss sau Carl Gustav Jung, pentru a aminti doar câteva dintre reperele importante ale domeniului. Dar ceea ce Campbell propune în lucrarea sa *Eroul cu o mie de chipuri* reprezintă o sintetizare a etapelor Călătoriei inițiatice a eroului, așa cum au fost ele decelate în urma analizei comparative a unei selecții de povestiri, legende, basme alegorice specifice unor spații culturale extrem de diverse.

Preluând termenul de monomit din romanul *Veghea lui Finnegan* de James Joyce, în accepțiunea lui Campbell aceste definește arhetipul narativ suprem ce implică un erou care părăsește spațiul cotidian mundan pentru a păși într-un univers guvernat de forțe supranaturale, dintre care o parte i se opun în calea sa spre o victorie care îi va permite reîntoarcerea, nu fără o perspectivă nou dobândită asupra existenței și conștiința de a fi contribuit la binele semenilor săi.

După cum era de așteptat, impactul acestui concept, extrem de accesibil ca formă și limbaj, a depășit granițele domeniului mitologiei comparative și a inspirat o serie întreagă de artiști, de la muzicienii Bob Dylan sau Jim Morrison până la autorii J. K. Rowling și Neil Gaiman. În introducere am subliniat faptul că monomitul a influențat definitiv domeniul scenaristicii de film, fiind un concept invocat în mod constant în raport cu filmele cu super-eroi ale ultimilor trei decenii. Este deja binecunoscut faptul că cel mai vocal dintre regizorii care au indicat *Eroul cu o mie de chipuri* ca referință fundamentală în procesul de scriere a unor titluri din filmografia lor a fost George Lucas, cu referire directă la seria de filme cult *Războiul stelelor*, sau faptul că Stanley Kubrick i-a prezentat cartea scriitorului de literatură science-fiction Arthur C. Clarke în timpul redactării în colaborare a scenariului filmului *2001: O odisee spațială*.

De transpunerea teoretică a monomitului în literatura de specialitate a domeniului cinematografic s-a ocupat Christopher Vogler, director de producție cu o carieră îndelungată în marile studiouri de film americane. Când, în 1985, acesta a redactat un document¹ de doar șapte pagini destinat echipei pe care o coordona în cadrul companiei Disney, o sinteză a scrierilor lui Campbell despre monomit, acesta făcea primul pas înspre concretizarea volumului *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, reeditat constant de la publicarea sa la finele anilor '90, drept unul dintre titlurile de bază din bibliografia unui scenarist de film. Cu toate acestea, versiunea lui Vogler aduce o serie de amendamente structurii formulate de Campbell, prin reducerea celor șaptesprezece etape ale aventurii eroului la douăsprezece, dar respectă cele trei acte în care acestea sunt organizate: Plecarea, Inițierea și Întoarcerea.

Din rațiuni ce țin de o dezvoltare cât mai amplă a conceptului de monomit, prezentul capitol detaliază structura Călătoriei eroului conform lui Joseph Campbell și recurge pentru exemplificare la trilogia *Stăpânul inelelor* (*Frăția inelului*, *Cele două turnuri*, *Întoarcerea regelui*, Peter Jackson, 2001/2002/2003), ecranizare a romanelor scriitorului englez J. R. R. Tolkien.

3.1. Plecarea

Primul act, cel al Plecării, presupune cinci etape care debutează cu *Chemarea la aventură*. În acord cu observația lui Freud potrivit căreia greșelile nu reprezintă rezultatul unei întâmplări, ci al unor dorințe sau conflicte suprimate, în monomit eroul se regăsește brusc, datorită unor circumstanțe aparent întâmplătoare, într-o lume guvernată conform unor norme necunoscute lui. Este cazul lui Frodo Baggins, căruia îi este încredințat Inelul puterii fără a fi fost anterior conștient de existența sau semnificația lui. Dar așa-numita „trezire a sinelui”² care îi semnalează eroului momentul unei tranziții, în care coordonatele vieții cotidiene de până la acel moment sunt abolite, îl face pe protagonist să accepte misiunea îndepărtării Inelului de

¹ Varianta originală poate fi consultată la adresa <http://www.thewritersjourney.com>.

² Sintagmă preluată de Joseph Campbell de la Evelyn Underhill, în *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013, p. 55.

forțele întunecate care doresc să îl ia în stăpânire, în ciuda faptului că el face parte din neamul hobbiților, un popor ale cărui trăsături de vitejie nu l-ar evidenția între celelalte care populează Pământul de Mijloc.

Elementele care semnalează spațiul și timpul propice chemării la aventură includ asocierea Comitatului cu „Buricul Lumii”³, dat fiind faptul că acest loc adăpostise vreme îndelungată Inelul, în a cărui tănuire stă echilibrul dintre Bine și Rău în lume. Dar mai important, include și singurul personaj care știuse acest fapt, înafara unchiului său Bilbo ca posesor anterior al Inelului, și anume vrăjitorul Gandalf. Acesta devine călăuza indispensabilă eroului, facilitând transformarea a ceea ce pare o misiune stranie la un nivel conștient, în ceva familiar la nivel inconștient.

Destinația finală a celor două personaje Frodo și Gandalf, alături de cei șapte membri cu care formează Frăția Inelului, se va modifica pe parcurs din tărâmul elfilor Rivendell în Muntele de Foc din ținutul Mordor. Dar ambele spații respectă un tipar al locului predestinat specific monomitului în care eroul este trimis sau atras și care „este mereu un loc al ființelor stranie polimorfe, al zbuciumelor inimaginabile, al faptelor supraumane și al desfătărilor imposibile”⁴. Acesta este și parțial motivul pentru care, în primă fază, el optează pentru *Refuzul chemării*.

Campbell subliniază însă faptul că acest refuz este, de fapt, unul al renunțării la interesele personale și nu în mod deschis unul al misiei care îi este încredințată. Astfel, după ce înțelege gravitatea faptului că maleficul Sauron a aflat de ascunderea inelului în Comitat de către un Baggins, amenințarea care stă să se abată asupra mediului idilic al copilăriei și adolescenței sale îl determină pe Frodo să refuze Inelul, oferindu-i-l de bunăvoie lui Gandalf: „Ia-l! Ia-l!/Nu, Frodo.../Trebuie să îl iei./Nu îmi poți feri acest inel./Ți-l dăruiesc ție!/Nu mă tenta, Frodo. Nu îndrăznesc să îl iau, nici măcar pentru a-l păstra în siguranță.”⁵ Implicațiile dramatice ale

³ *Ibidem*.

⁴ *Ibidem*, p. 61.

⁵ În original „Take it ! Take it!/No, Frodo.../You must take it./You cannot offer me this ring./I’m giving it to you!/Don’t tempt me, Frodo. I dare not take it, not even to keep it safe.”, *Stăpânul inelelor: Frăția inelului*, scenariu adaptat de Fran Walsh, Philippa Boyens și Peter Jackson, disponibil spre consultare la adresa <http://www.imsdb.com/scripts/Lord-of-the-Rings-Fellowship-of-the-Ring,-The.html>.

gestului se vor clarifica pe măsură ce o serie de personaje își vor confrunta propria slăbiciune în fața tentației deținerii unei puteri extraordinare dobândită odată cu posesia acestui obiect, slăbiciune care aflăm că în trecut a permis Răului să dăinuiască în lume.

Bătălia supremă dintre forțele Binelui și ale Răului, în care Frodo îi asumă devenirea unui pion principal aflat la cheremul unui Inel al puterii absolute, presupune un *Ajutor supranatural*. În literatura populară, acesta este obținut cel mai adesea din partea unei figuri feminine, de zână sau bătrâna cea bună, dar și a Sfântei Fecioare, Mamei Cosmice, Mamei Natură sau Femeii Păianjen. Simbolistica din spatele acestor ipostazieri ține de „o promisiune că pacea din Paradis, care a fost cunoscută la început în pântecul mamei, nu va fi pierdută”⁶, în pofida încercărilor care se vor așterne în calea eroului. Dar în egală măsură, ajutorul supranatural poate veni sub forma unei figuri masculine, una dintre cele mai frecvente întruchipări fiind cea a vrăjitorului, în posturi multiple, de ghid, învățător sau sfătuitor. În economia narațiunii trilogiei *Stăpânul inelelor* acest ajutor este imperativ necesar pentru a echilibra forțele întunericului conduse de Sauron, Lordul Întunericului, cu cea a Vrăjitorului Gandalf cel Sur, care-și va spori la momentul potrivit puterile, devenind Gandalf cel Alb.

În continuare, este necesară *Trecerea primului prag* care presupune apariția unui „gardian al pragului”⁷ aflat la granița dintre spațiul cunoscut eroului pe care se pregătește să îl părăsească și tărâmul enigmatic în care acesta a acceptat să pășească. „Asemenea gardieni hotărânesc lumea, împărțind-o în patru direcții – inclusiv sus și jos – delimitând astfel sfera reală, sau orizontul vieții, eroului”⁸. Desigur, trecerea acestui prim prag poate fi interpretată metaforic, drept intrare pe tărâmul legendelor odată cu înțelegerea semnificației Inelului de către Frodo, sau fizic, variantă în care însoțitorii săi hobbiți preiau sarcina de a semna limitele teritoriale pe care urmează să le depășească. Primul este Sam(wise) Gamgee, copleșit de depășirea punctului cel mai îndepărtat de casă din întreaga lui experiență, mai apoi Merry Brandybuck care marchează trecerea graniței dintre Comitat și Pădurea Bătrână.

⁶ Joseph Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013, p. 74.

⁷ *Ibidem*, p. 80, adaptare a conceptului lui Richard Francis Burton de santinelă supranaturală.

⁸ *Ibidem*.

Din exemplele selectate de Campbell pentru a ilustra ceea ce reprezintă de fapt pentru erou trecerea inițiatcă a acestui prim prag, în mod paradoxal încrederea în forțele sale proprii aduce adesea cu sine eșecul, nimicirea. Când însă asemenea lui Frodo și a companionilor săi aventura care se deschide în fața lor stă sub semnul îndoielii și a vulnerabilității, primul act al călătoriei, cel al plecării, își urmează cursul firesc înspre ultima etapă, *Burta balenei*. Simbolizată în acest fel în toate mitologiile lumii, renașterea pe care o implică presupune aparenta dispariție și moarte a eroului în necunoscut. Este și cazul lui Frodo, rănit aproape fatal de către Regele-vrăjitor din Angmar. Protagonistul rămâne în acest fel captiv într-o stare intermediară vieții sau morții, asemenea Duhurilor Inelului, marii regi decăzuți ai omenirii. Încercarea Burții balenei reprezintă pentru el întocmai experimentarea acestei stări temporare de inexistență, întrucât „nicio creatură nu poate dobândi un nivel mai înalt al naturii dacă nu a încetat să existe.”⁹

3.2. Inițierea

Dintre cele șase etape pe care le cuprinde actul Inițierii, prima este cel mai ușor de identificat, fiind prezentă ca nucleu în majoritatea poveștilor mitologice din jurul lumii. Este vorba despre *Drumul încercărilor*, succesiunea de probe la care este supus eroul, cărora acesta le face față nu doar prin calitățile sale excepționale, ci și cu ajutorul neprețuit al unor personaje-mijlocitori ai figurii supranaturale care îi este călăuză. Ceea ce aceste încercări generează sunt „victorii preliminare, momente efemere de extaz” și, poate cel mai important, „întrezăriri ale tărâmului minunat”¹⁰, chiar dacă pentru eroii noștri nu este vorba despre peisajul apocaliptic al Mordor-ului sau al Muntelui de Foc de la capătul aventurii, ci despre viziuni ale ținuturilor Pământului de Mijloc în vremuri de pace reinstaurată.

În cazul trilogiei *Stăpânul inelelor*, suita de probe fizice și spirituale la care este supus protagonistul se extinde peste cea mai mare parte a narațiunii, astfel că ajutorul providențial vine nu doar din partea membrilor

⁹ Ibidem, p. 94, citat din Ananda Coomaraswamy care la rândul ei îl citează și discută pe Toma d’Aquino.

¹⁰ Ibidem, p. 117.

Frăției Inelului, ci și a lui Bilbo, Gollum, Elrond, Arwen sau Galadriel. Parte din aceștia își aduc contribuția la sarcina distrugerii Inelului în care stă soarta tuturor prin obiecte cu caracteristici supranaturale pe care i le oferă cadou, precum Sting, sabia al cărei tăiș semnalează prezența orcilor, armura Mithril care nu poate fi despicată de nicio sabie sau Steaua lui Eärendil care luminează în întunericul cel mai profund, obiecte care își vor împlini menirea în confruntările cu demonul dragon Balrog sau păianjenul Shelob.

Dintre aceste personaje, în jurul reginei elfă Lady Galadriel gravitează următoarele două etape: *Întâlnirea cu zeița și Femeia ca ispită*. În varianta monomitului propusă de Joseph Campbell, întâlnirea cu zeița implică o căsătorie mistică. Aparent, acest act este substituit de transferul puterilor lui Arwen asupra lui Frodo, în goana disperată spre Rivendell, pentru a-i asigura vindecarea rănii. În schimb, Galadriel este cea care respectă atributele specifice zeiței, ca femeie ca depozitar al cunoașterii supreme, forțată să își reducă strălucirea în fața muritorilor incapabili de a-i vedea puterea în toată plenitudinea sa. Dar raportul zeiței cu eroul nu se reduce la confruntarea forțelor lor, căci „ea nu poate fi niciodată mai mare decât el, deși poate întotdeauna să-i promită mai mult decât este el capabil să înțeleagă”¹¹. Astfel, la adăpostul nopții și al somnului companionilor săi de aventură, Galadriel i se înfățișează lui Frodo și îl invită să privească în Oglindă „lucruri care au fost... lucruri ce sunt... și lucruri ce pot să fie”¹².

În cazul de față, lipsa uniunii dintre regina-zeiță și erou anulează asocierea lui Galadriel cu figura miresei sau amantei, dar nu și cu cea a mamei, în variatele ei ipostaze, ca fiind bună, rea, agresivă, protectoare până la sufocare sau obiect al dorinței interzise. Ispita rămâne liantul relației dintre ea și Frodo, nu atât pentru că acesta cade pradă tentației Oglinzii, ci pentru că, înafara lui Gandalf, după acceptarea sarcinii distrugerii Inelului doar ei i-l va oferi de bunăvoie. Rezistând testului, Galadriel își asumă poate cel mai important rol al zeiței care nu doar „îl ispitește, îl ghidează” pe erou, ci „îl îndeamnă să-și depășească piedicile”¹³:

¹¹ *Ibidem*, p. 124.

¹² În original “things that were... and things that are...and some things that have not yet come to pass”, scenariu *Stăpânul inelelor: Frăția inelului*.

¹³ Joseph Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013, p. 124.

„Tu ești purtătorul Inelului, Frodo... (...) Această sarcină ți-a fost desemnată ție, iar de nu găsești o cale, nimeni nu o va găsi”¹⁴.

În contrabalanța figurii feminine materne, monomitul o așează pe cea masculină paternă. Raportul dintre aceasta și erou are însă un caracter conflictual care este depășit în etapa *Reconcilierii cu tatăl*. Pentru a o explica tendința eroului de a-i atribui tatălui un caracter amenințător, Campbell recurge la sintagma „monstrului dual” pentru a defini ceea ce este, în fapt, o non-realitate creată de acesta pe fondul impactului emoțional al anumitor experiențe, cel mai adesea din copilărie. Format din „dragonul crezut Dumnezeu (Superego-ul/Interego-ul) și dragonul crezut Păcat (Id-ul reprimat)”¹⁵, acesta poate fi îndepărtat prin auto-inducerea încrederii în atributele și intențiile pozitive ale tatălui.

În cazul lui Frodo, în lipsa tatălui său natural, devine moștenitorul spiritual al vărului său mai vârstnic, Bilbo Baggins. Povara copleșitoare a moștenirii Inelului determină succesiunea rănirii lui Frodo și a vindecării posibile grație puterilor elfilor din Rivendell. În acest spațiu benefic vor recupera Frodo și Bilbo discuția neconsumată la momentul asumării misiunii sale, discuție purtată pe marginea manuscrisului în lucru al lui Bilbo, „Într-acolo și din nou înapoi: Povestea unui Hobbit”¹⁶, mărturie a aventurilor sale similare, încheiate fericit. În această etapă pentru erou este imperativ necesar să accepte faptul că, deși are parte de numeroase ajutoare, „tatăl este preotul care inițiază tânăra ființă la intrarea în lumea cea mare”¹⁷.

„O matrice a stării divine pe care o atinge eroul uman care depășește ultimele angoase ale ignoranței”¹⁸ este formularea prin care Campbell sintetizează *Apoteoza*. Accederea unui stadiu superior de înțelepciune prin conștientizarea purtării cu sine a posibilității eliberării de universul limitat

¹⁴ În original, „You are the ring-bearer, Frodo... (...) This task was appointed to you, and if you do not find a way, no one will.”, scenariu *Stăpânul inelelor: Frăția inelului*.

¹⁵ Terminologie citată din Joseph Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013, p.137.

¹⁶ În original „There and back again: A Hobbit’s Tale”, scenariu *Stăpânul inelelor: Frăția inelului*.

¹⁷ *Ibidem*, p. 143.

¹⁸ Făcând referire la Purtătorul de Lotus, Avalokiteshvara, un Bodhisattva al budismului mahayanic, *ibidem*, p. 157.

ne este accesibilă fiecăruia dintre noi, atât timp cât urmăm calea eroului. Înfruntarea dorințelor sau angoaselor noastre ar fi astfel simultană revelației faptului că suntem una cu ele, cu alte cuvinte că „am rămas fără dorințe și fără frici, suntem ceea ce este dorit și ceea ce este temut”¹⁹. Gestul repetat al lui Frodo de a-și așeza Inelul pe deget, obiect cu voința proprie de a se întoarce la forțele obscure care l-au făurit, îi dezvăluie ochilor minții epicentrul Răului. Dar în aceeași măsură este un culoar de trecere din temporalitate în eternitate și înapoi, un proces de-a lungul căruia protagonistul experimentează treptat dualitatea ființei sale, înspăimântată și totodată fascinată de puterea acestui obiect, dualitate care, în final, îl va face să ezite în fața ocaziei de a-l distruge definitiv în măruntaiele Muntelui de Foc în care a fost conceput.

Darul final care se interpune între erou și întoarcerea sa din călătoria inițiatică poate fi obținut fie prin furarea lui, fie prin obținerea de la forțele care îl dețin. Dar superioritatea lui Frodo, ales ca purtător al Inelului, confirmată prin victoriile sale în lungul Drum al încercărilor, nu verifică supoziția conform căreia „cel ales nu întâlnește în cale niciun obstacol care să-l întârzie și nu face nicio greșală”²⁰. Întocmai nehotărârea în fața ultimei tentații, a păstrării Inelului de către Frodo în pofida nenorocirilor pe care le-ar abate pe vecie asupra Pământului de Mijloc, sugerează o interpretare particulară a conceptului de „dar final” în cazul trilogiei *Stăpânul inelelor*.

Astfel, distrugerea Inelului și implicit a puterii malefice a lui Sauron nu echivalează cu transferul ei asupra protagonistului sau a celorlalte personaje. Dar pacea pe care o instaurează astfel în lume, scop clar definit de-a lungul călătoriei, nu îl privează nici pe Frodo, nici pe companionii săi hobbiți de o recompensă cu caracter individual. Reprezentanți ai unui popor aparent ignorant la tumultul forțelor superioare ale lumii, ei cuceresc în mod excepțional statutul de războinici capabili de a înfrunta orice inamic potențial nu doar al Comitatului, ci al lumii întregi. Este o victorie a spiritului lor în fața căreia îngenunchează Pământul de Mijloc prin Regele și Regina Gondorului, împreună cu toți participanții la ceremonia lor de încoronare.

¹⁹ *Ibidem*, p. 169.

²⁰ *Ibidem*, p. 179-180.

3.3. Întoarcerea

Poate părea surprinzător faptul că odată îndeplinită cu succes misiunea eroului, urmează nu mai puțin de șase etape ale actului final, cel al Întoarcerii. Acestea derivă din echilibrul stabilit între cele trei acte în derularea cărora, conform lui Campbell, „pentru a închide cercul, regula monomitului însuși, este nevoie ca eroul să înceapă munca dificilă de a aduce runele înțelepciunii, Lâna de Aur sau prințesa adormită înapoi în regatul oamenilor, unde recompensa obținută ar putea ajuta la reînnoirea comunității, a neamului, a planetei sau a celor zece mii de lumi”²¹. Dar pe cât de frecvent este Refuzul chemării, pe atât este și *Refuzul întoarcerii*. Acesta poate lua forma atașamentul eroului față de tărâmurile binecuvântate în care s-a desfășurat aventura sa, a îndoielii privind propagarea mesajului său în lume sau, în cazul lui Frodo și a lui Sam, a resemnării în fața inexistenței unor resurse sau forțe cu sprijinul cărora s-ar putea reîntoarce în Comitat.

Captivi pe o stâncă din peisajul cataclismic al versanților Muntelui de Foc, cei doi revizitează în memorie, pentru ultima oară, „Comitatul... râul Brandywine, Fundătura, artificiiile lui Gandalf... luminile din Copacul Petrecerii”, la care Sam o adaugă „Pe Rosie Cotton dansând...”, deoarece „dacă vreodată m-aș fi însurat cu cineva... ea ar fi fost aleasa... ea ar fi fost aleasa.” Acceptarea sorții lor tragice iminente transpare și mai clar din ceea ce par a fi ultimele cuvinte ale lui Frodo: „Mă bucur să fiu alături de tine, Samwise Gamgee... aici la sfârșitul tuturor lucrurilor”²².

În acest punct, *Zborul magic* invocă revenirea lui Gandalf, călăuza eroului, pentru că „etapa finală a aventurii sale este susținută de toate puterile protectorului său supranatural”²³, prin Vulturii cei Mari trimiși de vrăjitor

²¹ *Ibidem*, p. 199.

²² Sublinierea aparține autorului. În original „I can see the Shire... The Brandywine River, Bag End, Gandalf's fireworks... the lights in the Party Tree...”; „Rosie Cotton dancing... (...) if ever I was to marry someone... it would have been her... it would have been her.”; „I'm glad to be with you, Samwise Gamgee... here at the end of all things.”, *Stăpânul inelelor: Întoarcerea regelui*, scenariu adaptat de Fran Walsh, Philippa Boyens și Peter Jackson, disponibil spre consultare la adresa <http://www.imsdb.com/scripts/Lord-of-the-Rings-Return-of-the-King.html>.

²³ Joseph Campbell, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013, p. 210.

pentru a-i recupera pe cei doi. Intervine aici o suprapunere cu etapa următoare, *Salvarea din exterior* a eroului, despre care Campbell notează faptul că „poate fi adus înapoi din aventura sa extraordinară de către un ajutor divin din exterior. Se poate spune că lumea trebuie să vină după el ca să-l recupereze”, căci „câtă vreme eroul e în viață, viața îl va chema.”²⁴ Explicația rezidă în suprimarea de către Tolkien, respectiv de către scenariștii adaptării cinematografice a trilogiei, a urmărilor reunite sub sintagma de „zbor magic”, urmări trage sau comice ale eroului de către forțele pe care le-a învins, dat fiind faptul că aceste forțe sunt nimicite prin distrugerea Inelului, antrenând prăbușirea fizică și simbolică a Mordorului.

Cea mai importantă etapă de pe parcursul întregii călătorii inițiatice a eroului, *Trecerea pragului de întoarcere*, reprezintă momentul revenirii sale din tărâmul fantastic în care s-au desfășurat aventurile la care a luat parte în lumea obișnuită din care a pornit. Sensul acestei etape și, în fapt, al întregului mit rezidă în revelația faptului că „cele două tărâmurii sunt, în realitate, unul singur”, cel al zeilor fiind „o dimensiune uitată a lumii pe care o cunoaștem”²⁵. Prin acceptarea în mod deschis a alterității ca parte a sinelui, proces specific eroului, normele și valorile vieții cotidiene sunt diminuate, chiar anulate. Acest decalaj spiritual între el și restul semenilor săi generează o criză identitară cu care se confruntă și Frodo, ce constă în incapacitatea de integrare într-un timp trecător, dominat de banalitate, ca fond al vieții sale viitoare.

Traversarea barierei ce desparte cele două dimensiuni, temporală și atemporală, experimentată prin înțelegerea sensurilor lor fără a le confunda, îl redefineste pe erou ca *Stăpânul celor două lumi*. Lăsând în urmă ceea ce fuseseră cândva idealurile sale personale profund ancorate în limitele personalității sale anterioare marii aventurii, acesta renunță în mod conștient la statutul de erou proaspăt dobândit pentru a deveni „un anonim”, pregătit să-și asume „mare unificare”²⁶. Pentru Frodo, aceasta vine sub forma a ceea ce poate fi considerat veritabilul Refuz al întoarcerii în Comitat și anume onorarea invitației elfilor de a părăsi Pământul de Mijloc alături de Bilbo, Gandalf, Elrond și Galadriel în favoarea unui tărâm al ființelor nemuritoare.

²⁴ *Ibidem*, p. 220.

²⁵ *Ibidem*, p. 229-230.

²⁶ *Ibidem*, p. 248.

În succesiunea etapelor, se respectă astfel și ultima, *Libertatea de a trăi*, care rezumă scopul mitului, acela de „reconciliere a conștiinței individului cu voința universală”²⁷. După ce a oferit lumii darul vieții animate de pace, Frodo se abandonează libertății spirituale dobândită odată cu înțelepciunea de a accepta viața ca fiind veșnică în ființele pieritoare, devenind un „vehicul conștiinței al Legii minunate și îngrozitoare”²⁸ și ocupându-și astfel locul binemeritat în legendă.

Text de comentat:

În inima genului cu supereroi este linia despărțitoare dintre bine și rău, lumină și întuneric, erou și răufăcător. În timpul celui de-al Doilea Război Mondial și începutul Războiului Rece, era ușor să formulezi definiții ale binelui și răului: americanii și aliații lor erau buni, naștii – și mai târziu, comuniștii – erau răi. În mod similar, supereroii erau în mod inerent buni, iar răufăcătorii erau pur și simplu răi. Toate acestea par destul de directe și simplu de înțeles. Liniile dintre bine și rău au devenit mai puțin simple și bine definite, totuși, pe măsura trecerii timpului și deja în anii '60 cultura populară a cunoscut noi supereroi și o relație mai complicată între bine și rău. Dar, în cea mai mare parte, era încă ușor să înțelegi care era fiecare tabără. Cu toate acestea, odată ce s-a sfârșit Războiul Rece, conceptele de bine și rău au devenit și mai complicate în universul supereroilor, reflectând schimbări reale din modul în care societatea americană înțelegea cine și ce ar putea fi bun sau rău. Modurile în care supereroii portretizează ce este bun în societate și modul în care răufăcătorii realizează opusul au fost prezente în cultura populară timp de decenii. Pentru a înțelege ce le arată publicului supereroii și filmele cu supereroi despre cultura americană, trebuie să avem anumite repere despre momentele din timp în care eroii înșiși au fost creați.

Supereroii au fost o parte a culturii populare americane de dinaintea celui de-al Doilea Război Mondial. Primul val de supereroi de benzi desenate au servit adesea ca propagandă pentru un ideal al excepționalității americane. Într-o vreme a crizei și incertitudinii, Superman a apărut ca un simbol al speranței de pe o planetă îndepărtată. DC Comics a început seriile sale cu Superman în 1939, după ce personajul apăruse pentru prima dată într-o serie de acțiune cu un an mai devreme. La acel moment, Superman era eroul de care avea nevoie America. Inițial un luptător împotriva crimei cu puteri fizice

²⁷ *Ibidem*, p. 249.

²⁸ *Ibidem*, p. 250.

extraordinare, Superman a fost acceptat cu ușurință pentru că forța sa extraterestră era temperată cu valori ale clasei de mijloc americane.

(...)

Înainte ca atacul asupra Pearl Harbor să conducă la o declarație de război formală, eroii benzilor desenate americane luptau. Coperta din martie 1941 a cărții de benzi desenate de debut a Căpitanului America îl prezenta pe erou înveșmântat în culori patriotice, ținând un scut decorat cu dungi și stele, bătându-l măr pe Adolf Hitler. Căpitanul America a fost eroul perfect al erei celui de-al Doilea Război Mondial, în sensul că era antidotul patriotic la fanteziile naziste cu privire la superioritatea rasială.

(...)

În anii '50, americanii se confruntau cu o altă amenințare la ei acasă – aceea a delicvenței juvenile – o problemă considerată a doua ca importanță după comunism, conform directorului FBI J. Edgar Hoover. (...) Pentru a combate super-amenințarea rebeliunii adolescente, DC Comics l-a prezentat pe Superboy, creând o lume ficțională în care America este capabilă să pună capăt problemelor de comportament juvenil în timp ce se bucura încă de interesul unui public tânăr.

Mai târziu în timpul Războiului Rece, DC și Marvel au introdus fiecare supereroi noi pentru a aborda aspecte diverse ale experienței americane. La Marvel Comics, Stan Lee s-a asociat cu artistul Steve Ditko pentru a crea Omul-Păianjen, în 1962, în încercarea de a veni în întâmpinarea publicului tânăr. (...) Fraza care este semnătura lui, din prima carte de benzi desenate, „odată cu o putere mare vine și o mare responsabilitate”, (...) este un mesaj similar celui pe care președintele Kennedy l-a susținut în discursul său inaugural. (...)

Cei patru fantastici și Incredibilul Hulk au fost adăugați în catalogul Marvel în 1961, respectiv în 1962. Cei patru fantastici erau o echipă de astronauți într-o misiune spațială, care au fost expuși radiațiilor și ca rezultat au dobândit superputeri. Incredibilul Hulk este o poveste clasică de tip Jekyll și Hyde (...). Povestea este cea a manieratului fizician Dr. Bruce Banner care, din cauza unui incident care l-a expus la nivele periculoase de radiații, se transformă într-o bestie enormă, puternică, atunci când este nervos sau tensionat emoțional.

Aceste personaje reflectau o temere comună a vremii: aceea că experimentele cu puterea atomică și expunerea astronauților la radiație cosmică ar crea monștri, mutații și alte amenințări la adresa umanității.

(...)

Teme ale prejudecății anti-mutant au devenit din ce în ce mai importante în anii '70, pe măsură de conștientizarea prejudecăților rasiale și de gen deveneau

mai importante în contextul mai larg al societății. (...) Pe măsură ce cultura americană se schimba, în special în anii '60, universul benzilor desenate a devenit de asemenea mai multicultural și mai inclusiv.

(...)

Pe măsură ce publicurile au depășit dihotomiile ultra-simplificate ale Războiului Rece și au ajuns să înțeleagă că nici o națiune nu reprezintă binele pur sau răul pur, cei mai celebri supereroi sau răufăcători americani au devenit mai nuanțați. Astfel, filmele cu supereroi ale secolului XXI au creat spațiu în narațiunile lor pentru o înțelegere mai complexă asupra a ceea ce înseamnă să fii eroic, precum și asupra a ce caracterizează un răufăcător.

(Bryn Upton, *Hollywood and the End of the Cold War: Signs of Cinematic Change*, Lanham, MD, Rowman & Littlefield, 2014, p. 17-26)

Exerciții:

- Comparați cele două variante ale etapelor călătoriei eroului așa cum sunt acestea structurate în *Eroul cu o mie de chipuri* de Joseph Campbell și *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* de Christopher Vogler.
- Exersați identificarea etapelor monomitului prin studierea aplicării acestei structuri narrative în seria de filme *Războiul stelelor* (*Star Wars*, George Lucas, Irvin Kershner, Richard Marquand, Dave Filoni, J. J. Abrams, 1977-2015), cu atenție specială acordată amendamentelor aduse acesteia în succesiunea de „episoade”.
- Analizați raportul dintre monomit și narațiunea clasică hollywoodiană în cazul ecranizărilor cinematografice ale aventurilor supereroilor Omul Păianjen (în *Omul-Păianjen*, Sam Raimi, 2002/2004/2007, și *Uimitorul Om-Păianjen*, Marc Webb, 2012/2014) sau Omul de oțel (*Omul de oțel*, Jon Favreau, Shane Black, 2008/2010/2013).

Recomandări bibliografice:

CAMPBELL Joseph, *Eroul cu o mie de chipuri*, Traducere din limba engleză de Mihai Mănescu și Gabriela Deniz, București, Editura Herald, 2013.

VOGLER Christopher, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Third Edition, Studio City, CA, Michael Wiese Productions, 2007.

4. Kishotenketsu

Diametral opusă structurilor narative occidentale, structura kishotenketsu¹ este insuficient abordată în domeniul studiilor de film exterioare spațiului cultural asiatic în lipsa teoretizării ei în limbi de circulație internațională. Drept dovadă, o capodoperă precum *Rashomon* (1950), aparținând regizorului japonez Akira Kurosawa, este cel mai adesea interpretată prin prisma unor principii de compoziție narativă inadecvate care anulează esența structurii particulare aplicată în construcția scenariului² său.

Arcul dramatic, narațiunea clasică hollywoodiană și monomitul grăvitează în jurul a cel puțin unui conflict principal care se agravează până în punctul rezolvării lui. Deși unui cititor familiarizat cu structurile narative menționate i se poate părea bizar, la kishotenketsu se face referire ca fiind structura fără conflict. În *Rashomon*, singurele informații concrete sunt incidentul din pădure, deja consumat la momentul începerii filmului, în care un samurai moare și soția lui este violată, incident reconstruit prin intermediul a patru mărturii subiective. Contrar așteptărilor formale cultivate de filmul occidental, finalul nu coincide cu stabilirea versiunii reale a evenimentelor, ci validează interogația filosofică a personajelor asupra naturii adevărului și a spectatorului asupra realității³.

Kishotenketsu își are originea în poezia chineză în patru versuri. Un cunoscut și util exemplu⁴ în ilustrarea succintă a principiilor acesteia este descrierea fiicelor unui negustor de țesături pe nume Itoya:

¹ Senko K. Maynard, autorul a cărui lucrare despre principiile discursului japonez stă la baza acestui capitol ortografiază denumirea structurii sub forma ki-shoo-ten-ketsu, dar în uzul comun al limbii engleze structura a fost preluată ca kishotenketsu, varianta utilizată și de autorul acestui volum.

² Scenariul filmului *Rashomon* le aparține lui Akira Kurosawa și Shinobu Hashimoto, adaptare pentru marele ecran a două nuvele de Ryunosuke Akutagawa.

³ Și chiar asupra artei cinematografice, dacă este să ne referim la celebra afirmație a regizorului austriac Michael Haneke, din cadrul ediției din 2005 a Festivalului de Film de la Cannes, care parafrazănd cuvintele unui personaj din filmografia lui Jean-Luc Godard consideră filmul „24 de minciuni pe secundă”, sursă: <http://www.festival-cannes.com/fr/theDailyArticle/43102.html>.

⁴ Citat în Senko K. Maynard, *Principles of Japanese discourse*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998, p. 33-34.

- 1.1 Fiice ale lui Itoya din Motomachi în Osaka (*ki* – prezentarea subiectului)
- 1.2 Fiica mai mare are şaisprezece ani, cea mică are cincisprezece ani (*sho* – dezvoltarea subiectului)
- 1.3 Seniorii feudali ucid (inamicul) cu arcul şi săgeata (*ten* – cotitură neaşteptată, aparent fără legătură)
- 1.4 Fiicele lui Itoya „ucid” (bărbaţii) cu ochii lor (*ketsu* – concluzie).

Înainte de a detalia cele patru etape din care este formată kishotenketsu, prin exemplul filmului *Rashomon*, sunt necesare două menţiuni. Prima ţine de conştientizarea existenţei în cultura asiatică a unei varietăţi de structuri narrative. Spre exemplu, cultura japoneză cunoaşte atât una în trei acte (*joron*, *honron*, *ketsuron*) echivalente organizării poveştii în *început*, *mijloc* şi *sfârşit*, cât şi una în cinci acte (*okori*, *uke*, *hari*, *soe*, *musubi*) ce echivalează cu *suita* *început*, *avans*, *punct principal*, *supliment* şi *concluzie*. A doua menţiune vine să recunoască criticile asiatice aduse în ultimii ani structurii kishotenketsu, în baza caracteristicii de a amâna concluzia cât mai aproape de final. Menţiunea este că aceste critici provin din sfera comunicării instituţionale, pe care în epoca globalizării ar îngreuna-o, şi nu din cea a artei narrative în care este încă activă.

4.1. Ki

În traducere, *Ki* înseamnă atât a începe, cât şi a se ridica. Deci, acest prim act, al introducerii, nu îşi asumă doar scopul standardizat de a stabili personajele, locul şi timpul acţiunii, ci şi acela de a îndepărta primul înveliș al incidentului declanşator sau de a atinge tangenţial primele argumente ale unei demonstraţii.

Prima secvenţă a filmului ales ca studiu de caz realizează ambele obiective: reuneşte trei personaje, un preot, un tăietor de lemne şi un țăran, adăpostiți de ploaia torenţială sub poarta Rashomon dintre oraşele Kyoto şi Nara. Concomitent, introduce în poveste cazul de crimă şi viol prin meditaţia personajelor asupra stranieţii celor petrecute, despre care spectatorul află că primii doi au depus anterior mărturie la tribunal. Tăietorul de lemne este incapabil de a le înţelege, preotul pune la îndoială

încrederea sa în sufletul uman, iar țăranul reacționează cu cinismul unui conștient de tragedii mai mari decât moartea unui singur om. Acceptul acestuia din urmă de a i se istorisi cele petrecute declanșează a doua etapă a structurii, *Sho*, cu cea mai mare întindere dintre cele patru.

4.2. Sho

În esența lui o dezvoltare a acțiunii, *Sho* derivă în mod direct din *Ki*, în care își găsește punctul de sprijin. Nefiind un act care să accelereze gradat ritmul odată cu desfășurarea lui sau să introducă modificări relevante, senzația este una de stagnare (nota bene: stimulativă) în jurul subiectului principal. Cazul de față verifică aceste aspecte, rememorarea mărturiilor celor implicați în incident fiind sacadată de reîntoarcerea sub poarta *Rashomon*.

Variantele incompatibile ale celor trei protagoniști ai incidentului sunt cele care le consolidează comentatorilor nedumerirea și scepticismul. Tâlharul *Tajomaru* declară în fața instanței că l-a atras pe samurai într-o capcană, l-a legat și i-a violat soția, iar mai apoi, la rugămintea femeii de a-i salva onoarea, a ieșit învingător în duelul cu soțul ei. Femeia, în schimb, susține că după viol și fuga tâlharului, soțul a învinuit-o cu ură pentru cele întâmplate și într-un moment de disperare s-ar părea că aceasta l-a ucis. În a treia variantă, a samuraiului mort, care comunică prin intermediul unui medium, soția sa a acceptat să rămână femeia violatorului ei, dar rugămintea de a-i ucide soțul l-a făcut pe tâlhar să o gonească și el să plece, în urma lor samuraiul sinucigându-se din suferință.

Nefiind vorba în această etapă de o dezvoltare lineară ce conduce spre un punct culminant, nu putem considera a patra variantă, cea a tăietorului de lemne, un climax cu rol de clarificare, ci doar completarea actului dezvoltării cu singura perspectivă rămasă posibilă: cea a unui martor direct la cele întâmplate. Corectare a mărturiei false depusă la tribunal, în această ultimă versiune după viol *Tajomaru* o imploră pe femeie să rămână alături de el, iar ea îi provoacă pe bărbați la un duel, pe care cei doi îl acceptă cu reținere și în care samuraiul este ucis. Femeia fuge îngrozită și tâlharul dispare.

4.3. Ten

După cum o demonstrează și exemplul poeziei despre fetele lui Itoya, în kishotenketsu cotitura, elementul care în actul *Ten* este introdus în poveste, este un element surpriză prin aparenta lipsă a vreunei legături cu faptele prezentate anterior.

După povestirea tuturor variantelor, cei trei aud dintr-un colț al porții Rashomon plânsetul unui sugar abandonat, desigur un simbol al viitorului ce funcționează ca un barometru moral în lumea devastată de război, catastrofe și epidemii a personajelor filmului. Dar strict tehnic, această schimbare de 180 de grade reprezintă un artificiu narativ care funcționează exclusiv în contextul structurii kishotenketsu, cu scopul de a reconfigura înțelegerea etapei anterioare și de a pune sub semnul întrebării concluziile pe care spectatorul și le-a format pe parcurs.

4.4. Ketsu

Concluzia, *Ketsu*, constă în cazul de față în reevaluarea pozițiilor personale ale comentatorilor în retrospectiva celor istorisite, reevaluare pentru care copilul este factorul declanșator. Astfel, țăranul își păstrează cinismul și fură kimono-ul prețios în care este învelit. Tăietorul de lemne îndepărtează suspiciunea ce planează asupra lui din cauza detaliului pumnalului lipsă de la locul crimei și adoptă copilul. Gestul său restaurează încrederea preotului în sufletul uman, pusă la încercare de cele întâmplare.

Acestui tip de final i se potrivește termenul de concluzie, în defavoarea celui de rezolvare, cuvântul ketsu traducându-se prin unificare. Formularea unei concluzii depinde în totalitate de reunirea primelor două acte, interconectate, cu cel de-al treilea, aparent separat, cu scopul de a forma un întreg ce pune în lumină povestea sau demonstrația. Deci, cei doi stâlpi ai structurii kishotenketsu sunt expunerea și contrastul. Succesiunea acestor două operații nu presupune la sfârșit o întoarcere la premisa originală, ci generarea unui final deschis, cu întrebări lăsate fără răspuns, dar cu suficiente piste de explorare deschise spectatorului invitat să construiască rezoluții posibile.

Text de comentat:

(...) poate fi util să răspundem la o întrebare ce apare la începutul oricărei investigații de tip istoric a cinemaului japonez: cum se face că în timp ce o serie dintre națiunile non-vestice – China, bineînțeles, dar chiar mai prolific Egipt și India – au produs filme artistice de multă vreme, doar Japonia a dezvoltat maniere de reprezentare filmică care sunt în totalitate și în mod specific ale ei, doar Japonia a produs un corp de „capodopere”. (...)

Chiar și o examinare fugitivă a istoriei asiatice furnizează imediat răspunsul pe care îl căutăm: în două mii de ani de istorie înregistrată, nici o parte a teritoriului japonez nu a fost vreodată ocupată până la înfrângerea din 1945. Japonia nu a fost niciodată supusă la statutul semi-colonial care a fost al Chinei mai bine de un secol sau la înrobire completă cum au fost Egipt și India. Este unica țară non-vestică importantă care a scăpat de jugul colonial. Desigur, cinemaul ei nu este decât o consecință minoră a acestui fapt crucial, care la rândul său este unul dintr-o serie de trăsături istorice prin intermediul cărora Japonia poate fi identificată ca aparținând în mod simultan la mai multe tipuri și etape, aparent incompatibile, de dezvoltare istorică.

(...)

O națiune non-europeană prosperă care nu a fost niciodată colonizată, o națiune asiatică cu o experiență doar „submarginală” a așa-numitului sistem de producție asiatic, o națiune care a trecut de la feudalism la capitalism matur fără hiatusul unei revoluții: sunt aici anomalii și este interesant să avem în vedere ce rol au jucat în determinarea constituției unei „perspective” japoneze specifice și unice (...).

În acest punct al demersului nostru, întâlnim în mod inevitabil o altă pereche de trăsături „contradictorii”, epuizate de specialiștii în „chestiuni japoneze”. Acestea sunt descrise, în funcție de preferințele autorului, fie ca „facultate a asimilării” și „simț al tradiției” sau, alternativ, ca „lipsă de originalitate” și „conservatorism stagnant”. În oricare caz, ele sunt văzute ca simptome sigure ale „dihotomiei ireconciliabile” a firii japoneze „de nepătruns”. (...) Nimic nu le-a servit mai bine detractorilor „culturii japoneze”, nici nu a jenat mai profund masa admiratorilor ei occidentali decât ușurința, sau mai degrabă nerăbdarea, cu care japonezii, în anumite perioade ale istoriei lor, au adoptat tehnici și concepte de origine străină – între care cinemaul și modalitățile de reprezentare atașate lui în contextul occidental nu sunt cele mai puțin semnificative. (...) Plagiatul pare să fi fost un concept fără valoare până la deschiderea țării. (...) Sistemul social japonez neagă însăși conceptul de origina-

litate, recunoaște și subliniază în mod deliberat realitatea materială a circulației semnelor. (...)

Atitudinea japoneză descrisă aici este legată de moduri de gândire care datează din vremuri antice (...) și această conservare este celălalt termen al dihotomiei noastre banalizate, tradiționalismul. Desigur, este adevărat că japonezii ca națiune au avut mereu tendința de a „păstra lucruri”: odată ce este în casă, odată ce și-a demonstrat utilitatea, nu îl arunci. (...) Acest „sentiment al tradiției” este remarcabil în premanența formelor sale. Odată ce dobândesc stabilitatea, tind să rămână „exact așa” timp de secole.

(...)

Am putea adăuga, contrastul cu arta occidentală este absolut. Ne confruntăm încă o dată cu aspectul originalității, pentru că nașterea și moartea formelor și stilurilor în vest au fost de mult reglementate prin legea înlocuirii (și de către renașteri conștiente neo-clasice) și asta poate fi observat cu ușurință la fel de bine pe pereții muzeelor sau în paginile unei istorii a modei. În sens invers, principiul suprapunerii descris de Kato (Shūichi, n.a.) poate fi rapid observat pe străzile oricărui oraș japonez de astăzi, unde costumele de afaceri în stil occidental și blugii coexistă fără ostentație cu haine care nu s-au schimbat în detalii semnificative de mai bine de trei sute de ani, care ocupă încă un etaj întreg la orice magazin cunoscut. Și, după cum vom vedea, cinemaul japonez a purtat în aproape orice etapă amprenta acestei suprapuneri, chiar și până în prezent.

(Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, Revised and edited by Annette Michelson, Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 1979, p. 26-34)

Exerciții:

- Analizați scenariile filmelor *Începutul* (*Inception*, Cristopher Nolan, 2010) sau *Blue Jasmine* (Woody Allen, 2013) pentru a discuta raportul lor cu structura narativă kishotenketsu.
- Alegeți filme aparținând culturii asiatice și verificați aplicarea structurii narative kishotenketsu.

Recomandare bibliografică:

MAYNARD Senko K., *Principles of Japanese Discourse*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

Partea a II-a. Structuri narrative în filmul de televiziune

Specificul scenaristicii de televiziune, și în mare măsură și a structurilor narrative pe care le aplică, provine din constrângerile impuse de acest mediu. Ritmicitatea de difuzare a producțiilor audiovizuale, durata episoadelor și sezoanelor unei narațiuni serializate, restricțiile impuse la nivel de conținut prin legislația audiovizualului, totul sub presiunea înregistrării unei audienței crescute, care asigură finanțarea din publicitate sau cultivarea unei baze de clienți pentru abonamente cu plată, au condus în timp la un proces standardizat de producție.

Astfel, serialele, seriile și sitcomurile sunt produse de către postul de televiziune care le difuzează și care, în acest fel, exercită controlul asupra conținutului lor. Studioul de producție include un departament format din scenariști care dezvoltă programe, ceea ce face ca doar în cazuri rare proiectul unei producții audiovizuale să provină din afară, de la un scenarist liber profesionist. Dar și într-un astfel de caz scenariștii angajați ai postului sunt cei care îl dezvoltă, după achiziționarea drepturilor de autor.

Acest proces de preluare și prelucrare a unei idei într-un produs complex este facilitată prin elementele de bază pe care un scenariu de serial/serie de televiziune trebuie să la conțină în faza de propunere (pitch). Primul ar fi *scenariul episodului pilot*, cu o durată în concordanță cu tipul de finanțare al postului, care să permită inserarea de pauză publicitară sau, dimpotrivă, acoperirea întregului interval de difuzare. Acest scenariu este însoțit de așa-numita „biblie”, care reprezintă documentul în care sunt stabilite componentele esențiale ale producției, precum genul, stilul, personajele, povestea de fundal, reguli și indicații diverse. Episodul pilot și biblia sunt completate de un *sinopsis* care presupune dezvoltarea narativă pentru fiecare episod al primului sezon.

În prezent, amendamentele aduse formulelor de compoziție narativă clasificate în deceniile secolului XX din istoria televiziunii sunt determinate de modificarea practicilor de consum a generației milenialilor. Prezentate în capitolele care urmează, atât conceptele de bază, cât și amendamentele la ele reformulează răspunsul la întrebarea cu privire la gradul de libertate creativă a unui scenarist de televiziune.

5. Serialul

Serialul este narațiunea televizată structurată în episoade care dezvoltă povestea unor personaje permanente, după modelul precursorului său din literatură, romanul publicat în fragmente consecutive în publicații periodice. Romanul *Cronicile clubului Pickwick* de Charles Dickens a contribuit la popularizarea serializării în epoca victoriană, dar în timp această modalitate de fidelizare a publicului în parcurgerea unei narațiuni a fost preferată și de romancieri precum Henry James, Herman Melville, Gustave Flaubert, Lev Tolstoi și Feodor Dostoievski.

5.1. Abordarea secvențială

În lucrarea sa despre narațiunea în film și televiziune, Kristin Thompson discută¹ trei motive pentru care vreme îndelungată producția de televiziune a fost lipsită de studii dintr-o perspectivă estetică. Prima ar fi prejudecata de a asocia televiziunea cu o formă de artă. A doua ar fi absorbirea studiilor de film în studiile culturale și, deci, instaurarea analizei din perspectiva schimbărilor sociale pe care acesta le reflectă. A treia grăvește în jurul conceputului de „flow” formulat² de Raymond Williams, ce definește conținutul de program și pauzele publicitare care îl întrerup ca fiind un continuum. În continuarea, autoarea răspunde acestor tendințe prin reîntoarcerea la studiul scenariului filmului de televiziune, pe care o confruntă cu cea a filmului artistic, pe baza similitudinilor de compoziție care pornesc de la relația de bază cauză-efect și fixarea ei în timp și spațiu.

¹ Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge, Massachusetts, and London, England, Harvard University Press, 2003, p. 3-18.

² În lucrarea *Television: Technology and Cultural Form*, Hanover, University Press of New England, 1992.

Cu toate acestea, structurile narrative clasice în trei acte sau în cinci părți caracteristice filmului artistic nu răspund întotdeauna exigențelor unui serial cu personaje principale multiple, al căror arc narativ se extinde pe o numeroase episoade și sezoane. Deși nu discută în mod specific scenaristica de televiziune, Paul Gulino propune o abordare secvențială³ a poveștilor complexe, abordare care consideră că îi ajută pe scenariști „să creeze motoarele dramatice, dinamice, care conduc povești lor înainte, (...) să înțeleagă și să manipuleze tensiunea dramatică pentru a obține efectul maxim.”⁴ Pe cât de îndrăzneță pare această promisiune, pe atât de bine pare să vină în întâmpinarea respectivelor exigențe.

Definindu-o în interiorul unui film artistic, Gulino înțelege secvența ca un film scurt din compoziția acestuia, cu o durată între opt și cincisprezece minute, cu propria structură internă ce declanșează și rezolvă un conflict. Deși secvența se aseamănă cu filmul din care face parte prin faptul că poate avea un protagonist, o dezvoltare a acțiunii și o rezoluție, se deosebește prin faptul că această rezoluție este una parțială, generând în acest fel conflictul secvenței următoare. Din punctul de vedere al spectatorului, succesiunea „întrebărilor dramatice” în contextul „tensiunii dramatice generale” îi oferă publicului „o privire fugară asupra mai multor finaluri posibile ale filmului înaintea rezoluției propriu-zise”⁵. Ca exemplu, indică structura de opt secvențe ce ar furniza succesiunea concluziilor parțiale ale unui film artistic cu o durată de două ore.

Secvența A, care are rolul de a angaja spectatorul în poveste, se bazează pe stimularea curiozității. Răspunsurile la întrebările cu privire la cine, ce, unde, când se desfășoară acțiunea survin abia într-un moment ulterior stârnirii acestei curiozități. Gulino sugerează în acest sens construirea începuturilor *in medias res*, care plasează spectatorul în mijlocul unei acțiuni în plină desfășurare. Dar, în interpretarea pe care le-o dă acestor tipuri de începuturi, el accentuează necesitatea conturării cât mai puternice a situației inițiale a protagonistului, garantând în acest fel curiozitatea

³ În original „sequence approach”.

⁴ Paul Joseph Gulino, *Screenwriting: The Sequence Approach*, London, Continuum International Publishing Group Ltd., 2004, p. xiii-xiv.

⁵ *Ibidem*, p. 13.

stârnită de evenimentul care o va destabiliza. Deci, deschiderea *in medias res* propriu-zisă poate fi amânată în intervalul primelor minute ale primei secvenței.

În continuarea ei, *Secvența B* vine să marcheze finalul primului act prin inițiativa protagonistului de a înțelege și de a reacționa la elementul destabilizator introdus în prima secvență, dar eforturile sale de rezolvare a problemei conduc la declanșarea conflictului principal.

Abia *Secvența C* îi permite protagonistului „o primă tentativă de rezolvare a problemei puse la sfârșitul primului act”⁶, format din secvențele A și B. Nu este exclusă o rezoluție minoră, parțială, dar aceasta adâncește și dezvoltă mai departe conflictul principal.

Secvența D se adresează spectatorului prin anticiparea, pentru prima dată, a unui posibil succes în rezolvarea conflictului. Dar aceasta este simultană introducerii unei forțe sau revelații care implică primul eșec al protagonistului în tentativa sa de a restabiliza coordonatele situației sale inițiale.

Momentul potrivit pentru a introduce personaje și conflicte secundare este *Secvența E*, întrucât protagonistul este prins într-un joc al întrezăririi succesului/eșecului oburată de complicații din ce în ce mai dificile. Acum, revelația din secvența anterioară poate fi suficient de puternică pentru a modifica perspectiva asupra obiectivului său.

Secvența F, care încheie actul doi, surprinde protagonistul după ce „a epuizat toate soluțiile ușoare potențiale și a perceput cursul evenimentelor ca fiind extrem de dificil”⁷, fiind gata să-și canalizeze ultimele eforturi pentru rezolvarea conflictului principal. De data aceasta, anticiparea rezultatului final este rezervată în special variantei eșecului, Gulino considerând că în acest fel se evită încheierea actului pe o pantă descendentă.

Rezoluția importantă a secvenței F, fie ea aparentă sau reală, exercită anumite consecințe neașteptate, care introduc probleme noi, cu un grad maxim de dificultate, „forțând uneori protagonistul să acționeze împotriva obiectivelor sale anterioare”⁸. Ca o consecință, *Secvența G* are parte de reconfigurare completă a situației și, implicit, a rezoluției sale.

⁶ *Ibidem*, p. 15.

⁷ *Ibidem*, p. 16-17.

⁸ *Ibidem*, p. 17.

Cea de-a opta și ultima secvență a unui lungmetraj, *Secvența H*, împlinește previziunile pozitive sau negative ale finalului, cultivate de-a lungul filmului.

După cum se poate observa, abordarea secvențială propusă de Paul Gulino se fundamentează pe structura în trei acte și chiar prelucrează concepte precum punctul culminant⁹. Dar, contribuția sa originală constă în accentul pus pe libertatea de creație oferită scenaristului de o perspectivă axată pe tensiunea graduală construită în interiorul acestor trei acte printr-un număr flexibil de secvențe, în funcție de durata filmului, în cazul de față, a serialului.

5.2. Tipuri de conflicte oedipiene

În construcția relațiilor și motivației personajelor cinematografice, fie ele destinate marelui sau micului ecran, scenaristul are patru opțiuni principale: protagonist versus sine/ antagonist/sistem/forțe naturale. Dar, în lucrarea sa *Psychology for Screenwriters*, William Indick dezvoltă o gamă mai largă de tipuri de conflict subordonate acestor categorii principale, pe care le preia din domeniul psihanalizei. Astfel, demersul său vine în întâmpinarea construirii conflictelor complexe care dau greutatea unui serial de televiziune.

Indick consideră că „indiferent de ceea ce se întâmplă în film, personajul principal are în general ca scop o formă de victorie morală sau încearcă să câștige inima persoanei pe care o iubește”¹⁰, astfel că cele două elemente omniprezente în dezvoltarea acestuia sunt integrarea înțelepciunii morale și formarea unei relații romantice mature. În această logică, autorul alege ca primă bază de discuție *Complexul Oedip*, conceptualizat de către psihanalistul vienez Sigmund Freud în cercetările sale.

În mitologia greacă, Oedip eșuează în a fugi de destinul prezis de oracol și, fără a fi conștient de faptele sale, își ucide tatăl, pe regele Laios, și se căsătorește cu mama sa, Iocasta. În perspectiva psihosexuală freudiană, complexul Oedip identifică dorința sexuală a copilului în raport cu figura

⁹ Vorbește despre o primă culminare și una mediană.

¹⁰ William Indick, *Psychology for Screenwriters: Building the Conflict in Your Script*, Seattle, Michael Wiese Productions, 2004, p. 3.

mamei și gelozia îndreptată înspre cea a tatălui¹¹, conflict care devine bază a nevrozei. Scenaristul are la dispoziție varianta de a internaliza sau externaliza acest conflict al personajului, în funcție de o serie de etape pe care le poate atinge personajul în devenirea sa:

Eros și Thanatos marchează revelația figurii paterne ca rival mult mai puternic în obținerea afecțiunii materne. Divergența la nivel emoțional dintre instinctul vieții (Eros - iubire și sexualitate) și cel al morții (Thanatos – ură și agresiune) reprezintă o resursă importantă pentru a crea o intrigă captivantă.

Deși în legenda greacă Oedip își ucide tatăl, conform lui Freud băiatul dominat de complexul Oedip se simte în inferioritate din punctul de vedere al forței. De aceea, el se teme că tatăl manifestă aceleași sentimente față de el și urmărește să îl elimine ca rival, declanșând *Anxietatea de castrare*. Acest tip de conflict merge mână în mână cu specularea *Sentimentului lipsei de putere*, deși acesta este adesea transpus în mediile nesigure specifice poveștilor de groază, în cadrul cărora protagoniștii sunt vulnerabilizați în fața unor forțe amenințătoare. Gradul cel mai ridicat de vulnerabilitate a unui personaj în contextul complexului Oedip este însă acela al *Inversării de roluri*, în care tatăl nu își asumă sarcina naturală de a proteja copilul, ci devine o amenințare directă. În registrul comediei, raportul emoțional dintre personaj și părinții săi se folosește de *Schimbul de corpuri* pentru a neutraliza conflictele de gen și a reconcilia personajele.

În funcție de vârsta personajului, etapa maturizării sale coincide cu conștientizarea faptului că dorințele sale în raport cu mama sunt în dezacord cu normele social, fiind catalogate drept incest. Din reprimarea lor rezultă un *Conflict intern ca obstacol în calea iubirii* care, transpus în scenaristica de film, poate presupune și un obstacol extern ce se interpune între personaj și obiectul dorinței sale.

Acest obstacol este cel mai adesea un alt personaj, introducând în poveștile *Rivalitatea oedipiană*. Posibilitatea modificării raportului protagonistului cu acest rival pe parcursul unui film este demonstrată de William Indick prin exemplul filmului *Absolventul* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967). Ben

¹¹ În psihologia neo-Freudiană, Carl Gustav Jung i-a opus *Complexul Electrei*, în care tatăl reprezintă pentru fată un obiect al dorinței.

Braddock este un adolescent îndrăgostit de doamna Robinson, rivalul în dragoste fiind reprezentat de soțul acesteia. Când, însă, Ben se îndrăgostește de fiica acesteia, același domn Robinson reprezintă rivalul, de această dată din postura de tată al iubitei.

Nu în ultimul rând, dorința protagonistului poate lua forma concretă a complexului oedipian, ca *Fruct interzis*, povestea presupunând un personaj care își îndreaptă dorințele sexuale nu neapărat spre mama lui, ci spre o figură feminină considerată nepotrivită din punctul de vedere al vârstei, clasei sociale, relațiilor de rudenie etc. Este o variantă de conflict aplicată frecvent, de la piese de teatru precum *Romeo și Julieta* de William Shakespeare la filme de lungmetraj cum este *Jurnalul unui scandal* (*Notes on a Scandal*, Richard Eyre, 2006), exemple ce demonstrează finalul tragic pe care cel mai adesea îl presupune.

O variație a acestui tip de conflict presupune implicare personajului care reprezintă un obiect al dorinței într-o relație, protagonistul săvârșind un *Adulter*. Provocarea cu care se confruntă scenaristul este aceea a spectatorului susținător al normelor sociale și, implicit, a sancțiunii căsniciei. Soluțiile sunt construirea unui partener negativ, care practic motivează tendința spre relații extra-maritale a personajului sau pedepsirea adulterinului.

Text de comentat:

(...) Puține seriale de televiziune au încercat să creeze extensii transmedia care oferă *integrare canonică*, cu evenimente interconectate ale poveștii care trebuie să fie consumate transversal în media pentru a fi înțelese pe deplin. (...) După cum au demonstrat-o narațiunile complexe, telespectatorii se vor implica activ în televiziunea stimulativă, astfel că producătorii au fost dispuși să încerce mai fățiș povești transmedia integrate canonic, deși cu rezultate extrem de diverse.

Unul dintre primele exemple de carte subsidiară integrată canonic a venit de la pionierul complex de televiziune *Twin Peaks*, odată cu publicarea *Jurnalului secret al Laurei Palmer*, în 1990, între difuzarea primului și celui de-al doilea sezon. Scris de Jennifer, fiica co-creatorului serialului David Lynch, *Jurnalul secret* funcționează ca o formă distinctivă de transmedia: o *extensie diegetică*, în care un obiect din lumea poveștii este eliberat în lumea reală. Majoritatea extensiilor diegetice sunt obiecte care nu poartă prea multă

greutate narativă (...). *Jurnalul secret* era o reproducere a jurnalului Laurei așa cum apărea el în serial, cu pagini smulse pentru a ascunde revelații narative cruciale care urmau, făcându-l atât un obiect din serial, cât și un experiment timpuriu în arta povestirii spusă prin transmedia integrată. Jurnalul, care s-a vândut foarte bine la apogeul relevanței culturale a serialului *Twin Peaks*, a furnizat numeroase indicii despre uciderea Laurei și trecutul ei întunecat. Deși un telespectator nu avea nevoie să citească jurnalul pentru a înțelege intriga producției – deși în cazul *Twin Peaks*, înțelegerea este întotdeauna un scop evaziv – jurnalul a furnizat informații narative canonice relevante atât despre evenimente, cât și despre personaje, material care a fost ulterior explorat în filmul de lungmetraj *Twin Peaks: Fire Walk with Me*. Serialul a continuat jurnalul cu încă două cărți subsidiare, o autobiografie a agentului Dale Cooper, transpusă pe baza emblematicelor note înregistrate pe reportofon dictate lui „Diane”, și un ghid turistic al orașului Twin Peaks, dar nici una nu s-a bucurat de succes deosebit date fiind scăderea audiențelor și anularea sezonului doi al producției.

(...)

Deși jocurile video subsidiare nu au o istorie atât de lungă precum romanele bazate pe producții de televiziune, acestea oferă o altă perspectivă asupra strategiilor și provocărilor televiziunii transmedia. Din nou, acestea nu sunt fenomene noi ale televiziunii secolului 21, dat fiind că jocurile *Star Trek* datează din varianta jocurilor de aventuri pe bază de text ale anilor '70 și a simulatoarelor de zbor ale anilor '80 (...). Cu toate acestea, putem observa emergența în jocuri a unui set de strategii inserate în seriale de televiziune contemporane recente, în termenii felului în care își negociază elementele personajelor, evenimentelor și lumii poveștii, și felul în care abordează chestiunea canonului. Deși majoritatea acestor jocuri nu sunt componente ale unor campanii narative transmedia mai mari, ele scot în evidență provocările extinderii în media a unui serial în desfășurare.

Aproape orice joc video subsidiar preia lumea poveștii din franciza de televiziune originală, permițându-le jucătorilor să exploreze universul văzut până atunci la televizor. (...) Deși astfel de jocuri nu trebuie să transmită informație narativă vitală prin intermediul reconstrucției lor spațiale, un criteriu cheie pe care fanii îl utilizează pentru a evalua meritele unor asemenea jocuri este acuratețea cu care recrează lumea poveștii și gradul în care acestea sunt în în concordanță cu spațiile ficționale pe care telespectatorii au ajuns să le cunoască de-a lungul anilor unui serial de televiziune; în felul acesta, asemenea jocuri funcționează ca hărți interactive (...).

(...)

O strategie obișnuită pentru a depăși discrepanța dintre construcția de personaje de televiziune și de jocuri video este de a dedica un joc subsidiar unui nou protagonist plasat într-o lume a poveștii stabilită anterior. (...) Exemple de jocuri subsidiare care folosesc personaje noi includ *Jocul Dosarele X*, *Prison Break: Conspirația* și *Naufragații: Via Domus*, care folosesc personaje noi ca o modalitate de naviga în lumea unei povești existente și de a interacționa cu personaje de televiziune consacrate.

(Jason Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York University Press, 2015, p. 298-301)

Exerciții:

- Analizați conflictele dezvoltate pe filiera Complexului Oedip în *Urzeala tronurilor* (*Game of Thrones*, 2011-) sau oricare alt serial la alegere.
- Identificați exemple de seriale pentru a ilustra fiecare din nivelurile Complexului Oedip.

Recomandări bibliografice:

GULINO Paul Joseph, *Screenwriting: The Sequence Approach*, London, Continuum International Publishing Group Ltd., 2004.

INDICK William, *Psychology for Screenwriters: Building the Conflict in Your Script*, Seattle, Michael Wiese Productions, 2004.

6. Seria

Asemenea serialului, seria de televiziune dezvoltă de-a lungul episoadelor povestea unor personaje permanente, dar se deosebește prin faptul că aceasta este mutată în plan secund, iar povestea semnificativă este cea episodică. Cu alte cuvinte, episoadele tratează subiecte diferite până în punctul rezolvării lor, iar arcul seriei trasează traiectoria emoțională a personajelor principale pe durata întregului sezon.

Procesul de creație a unei serii se suprapune și el cu cel al unui serial, în punctele dezvoltării sale în interiorul unui studio de producție și/sau rețea de televiziune, duratei episoadelor și debutului printr-un pilot, însoțit de biblie și de dezvoltarea narativă pe durata unui sezon. Din acest punct încolo intervine standardizarea structurării seriei, ce provine din specificul scenariului ei: acela de a avea o formulă¹ capabilă de a fi repetată, în timp ce conceptul de bază își păstrează prospețimea. Astfel, numărul acestui set de povești este fixat la treisprezece, după cum vom vedea mai târziu că există limite fixe și pentru numărul de personaje și minutele rezervate poveștilor lor.

Paradoxal, aparenta rigiditate a procesului de creație a unei serii le permite scenariștilor un grad de implicare mai mare decât în cazul unui serial. Cu arcul narativ prestabilit, aceștia devin adesea simpli furnizori de dialog, în timp ce conținutul unui episod de serie solicită construirea unui arc de episod complex, cu incident declanșator, dezvoltare și rezoluție.

6.1. Elemente specifice

Indiferent de tema generală, seria gravitează în jurul conceptului de comunitate, o sarcină realizată de scenariști cu ajutorul câtorva elemente particulare. Primul îl reprezintă un *grup de personaje principale bine definite*, adesea aparținând unor tipologii clare care le modelează comportamentul. Numărul lor standard este considerat a fi șapte, iar dacă dintre acestea un personaj este gândit pentru a ieși în evidență, celelalte au rolul de a susține reliefaarea lui. Dezvoltarea seriei de televiziune a relaxat aceste indicații scenaristice, astfel că personajele unei serii se împart în patru categorii: permanente (între cinci și zece), semipermanente (în funcție de necesitate),

¹ În manualele americane de scenaristică de televiziune, această caracteristică a seriei este definită ca „having legs”.

episodice – cele care furnizează subiectul episodului (până la patru) și figuranți.

Pentru a facilita funcționarea personajelor principale ca o echipă bine sudată, cu manifestări de familie, ele sunt plasate într-un *cadru stimulative* în care poveștile episodice literalmente „intră pe ușă”: cabinet medical sau de avocatură, secție de poliție etc. Afecțiunile ce necesită tratament, litigiile ce trebuie soluționate, infracțiunile investigate sunt baza acelei *formule abordabile în mod repetat*², marcă a seriei de televiziune.

Relația de subordonare dintre aceste povești episodice și personajele principale este determinată de tema generală pe care cazurile o aduc discuție. Problematika lor transformă personajele principale în martori direcți prin prisma profesiei, dar mai important, generează conflict/catharsis în sfera vieții lor private.

În prezent, verificarea unei astfel de afirmații în exemple diverse de serii este problematică. În *Columbo* (1971-1978, 1989-1998, 2002-2003), informațiile despre viața personală a detectivului sunt aproape inexistente, astfel că nu există o reflectare asupra ei a cazurilor de crimă pe care le investighează. În *Spitalul de urgență* (ER, 1994-2009), *NYPD Blue* (1993-2005) sau *Lege și ordine* (Law & Order, 1990-2010) telespectatorului i se permite familiarizarea cu personajele principale înafara profesiei lor, fără ca acestea să aibă neapărat revelații existențiale pe baza ei. Dar un exemplu precum *Neveste disperate* (Desperate Housewives, 2004-2012) jonglează raportul dintre personajele principale și intrigile introduse în comunitatea lor de personaje mai mult sau mai puțin episodice. Elementul care îi stabilește fără echivoc caracterul de serie este meditația naratoarei misterioase Mary Alice, formulată sub formă de *concluzie*³ la finalul fiecărui episod, precum cea din episodul 15 al primului sezon:

„Da, fiecare nouă zi în suburbie aduce cu sine un nou set de minciuni. Cele mai rele sunt cele care ni le spunem nouă înșine înainte de a adormi. Le șoptim în întuneric, spunându-ne că suntem fericiți... sau că el este fericit... că putem să ne schimbăm... sau că el se va răzgândi. Ne convingem că putem trăi cu păcatele noastre... sau că putem trăi fără el. Da. În fiecare seară, înainte de a adormi, ne mințim pe sine într-o

² Tot în astfel de texte, formula este ilustrată prin „bake the same cake”.

³ În engleză este denumită „tag”, funcționând, deci, ca o etichetă a episodului.

speranță extrem de disperată că, odată cu venirea dimineții, totul va fi adevărat.”⁴

6.2. Structura ABC

În acord cu nota relativ rigidă a elementelor specifice unei serii, construcția narativă presupune *trei povești paralele*: intriga A – principală, intrigile B și C – secundare, dintre care C are cel mai adesea valențe comice. În termeni de pondere într-un episod, cele trei povești respectă raportul 3:2:1. Astfel, într-un total de 36 de minute, povestea A ar ocupa 18, poveștii B îi sunt rezervate 12, iar povestea C ar umple cele 6 rămase⁵. Durata unui episod la care se calculează acest raport este de aproximativ 45 de minute, deși se poate extinde la o oră, în funcție de intervalul rezervat pauzelor publicitare.

Povestea A reprezintă conflictul sau criza declanșată de personajul episodic, iar scopul lui se reduce strict la asta, el neputând reprezenta nucleul episodului. Povestea B poate fi reprezentată de cazuri simultane, dar include o anumită doză de interacțiune între protagoniști și reacțiile provocate provocările profesionale în sfera privată, iar C subliniază de obicei tipologii. Dat fiind că acea concluzie spre care episodul conduce pornește dinspre un personaj episodic și își găsește împlinirea prin intermediul celor principale, regula de bază în scenaristica de serie este aceea de a nu se scrie nici o scenă în care să nu apară cel puțin unul din personajele principale.

Principală provocare a scenariștilor de serii este de a cultiva pe baza acestei structuri, în plan secund, relații interpersonale suficient de complexe între protagoniști pentru a fideliza publicul telespectator. Asta pentru că din perspectiva acestora din urmă, marele beneficiu al seriei este posibilitatea de a urmări episoade dispartate, care creează satisfacția unei rezolvări clare și complete, iar pentru cei mai pretențioși, cea a moralei concluzive pe marginea căreia pot medita.

⁴ În original, „Yes, each new day in suburbia brings with it a new set of lies. The worst are the ones we tell ourselves before we fall asleep. We whisper them in the dark, telling ourselves we’re happy...or that he’s happy...that we can change...or that he will change his mind. We persuade ourselves we can live with our sins...or that we can live without him. Yes. Each night before we fall asleep we lie to ourselves in a desperate, desperate hope that, come morning, it will all be true.”.

⁵ Linda Aronson, *Television Writing. The Ground Rules of Series, Serials and Sitcom*, Sydney, Southwood Press Pty Ltd, 2000, p. 5.

Text de comentat:

(...) Una dintre cele mai comune distincții care pot fi găsite în discuțiile despre narațiuni ficționale de televiziune care spun o poveste potențial fără sfârșit, transmise în episoade zilnice sau săptămânale, este aceea dintre „serie” și „serial”. Această distincție se bazează pe gradul de încheiere pe care îl ating episoadele individuale: „*Seriile* se referă la acele producții ale căror personaje și cadre de desfășurare sunt reciclate, dar povestea ajunge la o concluzie în fiecare episod individual. Prin contrast, într-un *serial* povestea și discursul nu ajung la o concluzie pe parcursul unui episod și firele narrative sunt continuate după un anumit hiatus” (Kozloff⁶ 1992, p. 91). Totuși, distincția dintre serii, în care „rezultatul oricărui un episod nu a avut nici un efect asupra celor ulterioare și nu a contat în ce ordine au fost transmise” (Thompson⁷ 2003, p. 59) și seriale este departe de a fi una clară. Deși se pot găsi cu ușurință exemple prototip ale serialului (telenovele de zi cu durată îndelungată) și ale seriei (serii detectiviste precum *Verdict crimă*), există de asemenea numeroase forme hibride, adică narațiuni serializate care combină trăsături ale seriilor și serialelor. Sarah Kozloff (1992, p. 92) susține că încă din a doua jumătate a anilor '80 se petrecea o estompare a celor două categorii. Cu siguranță, observația lui Kozloff se aplică și în cazul a numeroase narațiuni de televiziune serializate care au apărut în ultimii ani. De exemplu, în *Ally McBeal*, episoadele individuale se concentrează în mod normal pe un caz legal care cunoaște o încheiere (un verdict) în cadrul episodului. Acest aspect al producției îl plasează în mod evident în tradiția seriei. Dar *Ally McBeal* tratează și relațiile dintre avocații care lucrează la cabinetul de avocatură Cage&Fish din Boston, ceea ce furnizează o linie narativă care depășește episoadele individuale și chiar sezoanele individuale, stabilind continuitatea care este caracteristică unui serial. O juxtapunere similară a încheierii episodice și respectiv lipsa acesteia poate fi observată în *Dosarele X*: în această producție episoadele se concentrează adesea pe un mister anume, care este rezolvat în cadrul episodului, deși de obicei nu fără echivoc. Dar există și episoade care sunt parte a unei intrigi generale (în special amenințarea unei invazii extraterestre și o conspirație guvernamentală ce încearcă să mușamalizeze această amenințare). În plus, dezvoltarea relațiilor profesionale și personale dintre personajele principale joacă un rol evident în *Dosarele X*, stabilind în felul acesta o continuitate ce amintește de serial.

⁶ Autorii citează lucrarea: Sarah Kozloff, „Narrative Theory and Television”, în *Channels of Discourse, Reassembled: Television and Contemporary Criticism*, Ed. Allen R.C., London/New York, Routledge, [1987] 1992, p. 67-100.

⁷ Autorii citează lucrarea: Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge, Massachusetts, and London, England, Harvard University Press, 2003.

Ceea ce s-a spus mai devreme sugerează faptul că perspectiva tradițională asupra seriei și serialului ca opuși binari ar trebui să fie înlocuită de conceptualizarea seriei și serialului ca extreme ale unui continuum: „Forma dominantă a dramei de televiziune actuale este un hibrid al seriei și serialului, aspirând spre forma telenovelei” (Nelson⁸ 2000, p. 111). O analiză a gradului de continuitate a narațiunilor de televiziune serializate trebuie să ia în considerare factori precum limitarea narațiunii generale la doar câteva episoade (de exemplu multe din relațiile amoroase ale lui Ally McBeal), la un sezon (de exemplu lupta împotriva unui inamic principal în *Buffy, spaima vampirilor*) sau dacă depășește sezonul (de exemplu *Dosarele X*). Date fiind tipurile variate de continuitate, un continuum între serie și seriale poate fi reprezentate pe o axă cu serii la un capăt (cu exemplu *Familia Simpson*) și seriale la celălalt capăt (cu exemplu telenovelele), extreme între care se interpun gradual: *Verdict crimă*, *Ally McBeal*, *Buffy, spaima vampirilor*, *Dosarele X*.

Datorită estompării granițelor dintre serii și seriale (autorii volumului citat, n.a.), vom folosi termenul de „serie” ca un termen umbrelă ce cuprinde seriile și serialele tradiționale și toate formele hibride intermediare.

(Gaby Allrath, Marion Gymnich, Carola Surkamp, „Towards a Narratology of Television Series”, în *Narrative Strategies in Television Series*, Editori Gaby Allrath și Marion Gymnich, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, Palgrave MacMillan, 2005, p. 5-6)

Exercițiu:

- Folosind axa propusă de Allrath, Gymnich și Surkamp, determinați poziția producțiilor de televiziune cu narațiune serializată *Doctor House* (*House M.D.*, 2004-2012) și *Naufragiații* (*Lost*, 2004-2010) în raport cu extremele reprezentate de seria și serialul standard.
- Analizați caracteristicile de serie anticipate de producția *Alfred Hitchcock prezintă...* (*Alfred Hitchcock Presents*, 1955-1962).

Recomandare bibliografică:

ARONSON Linda, *Television Writing. The Ground Rules of Series, Serials and Sitcom*, Sydney, Southwood Press Pty Ltd, 2000.

⁸ Autorii citează lucrarea: Robin Nelson, „TV Drama: ‘Flexi-Narrative’ Form and a ‘New Affective Order’ ”, în *Mediated Drama – Dramatized Media*, Ed. Eckart Voigts-Virchow, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2000, p. 111-118.

7. Sitcomul

Termenul de sitcom este un anglicism absorbit în uzul limbii române, care contrage sintagma comic de situație¹ pe care se bazează acest gen de comedie. Sitcomul își are originile în programele de radio, dar formatul acestuia s-a standardizat odată cu dezvoltarea televiziunii. În prezent, se definește ca un gen al serialului tv de comedie, împărțit în episoade de aproximativ 20 – 25 de minute durată, care surprinde aspectele comice ale evoluției unor personaje recurente în contextul aceleași premise; este caracterizat de ciclicitatea la nivel de episoade a acestei premise, precum și de prezența publicului în studio în timpul filmărilor.

După cum constată și Brett Mills², din această definiție derivă trei caracteristici de bază ale sitcomului. Prima ține de personajele principale și cadrul în care acestea își desfășoară acțiunea ca elemente obligatoriu constante de-a lungul episoadelor și sezoanelor. A doua evidențiază natura repetitivă a poveștii care culminează cu finalul fericit, marcă a comediei de orice fel. A treia caracteristică este artificialitatea esteticii sitcomului, ce include nu doar senzația telespectatorilor de a urmări o piesă de teatru de televiziune filmată în prezența unui public, ci și efectul specific al benzii sonore a râsului³ spectatorilor care însoțește experiența vizionării.

7.1. Istoria tematică a sitcomului american

În ciuda faptului că evoluția divertismentului american de masă a contribuit în mod direct la dezvoltarea sitcomului, prima astfel de producție de televiziune a fost difuzată în Marea Britanie, în luna noiembrie a anului 1946. Peripețiile proprietarului de magazine J. Pinwright în relațiile cu

¹ În limba engleză „situation comedy”.

² Brett Mills, *The Sitcom*, Edinburgh, Edinburgh University Press Ltd., 2009, p. 28. În continuare, Mills pune sub semnul întrebării suficiența acestor caracteristici în identificarea unui sitcom, dată fiind diversitatea producțiilor de televiziune cărora li se poate aplica. În contextul acestui capitol al manualului, autorul a considerat ca fiind suficientă stabilirea trăsăturilor generale ale genului, dar recomandă textul citat spre analiză.

³ Fie că acest râs este înregistrat în timpul filmărilor, fie că este înregistrat și adăugat ulterior, ceea ce americanii numesc „laugh track”, respectiv „canned laughter”.

rivalii de afaceri și cu angajații săi, reunite sub titlul *Pinwright's Progress*, au fost transmise în direct din studiourile BBC de-a lungul a zece episoade, până în luna mai a anului 1947. La acel moment, rețeaua americană de televiziune DuMont transmitea deja, din luna ianuarie, o adaptare a sitcomului radiofonic *Mary Kay and Johnny*, ce-i avea ca protagoniști pe soții Mary Kay și Johnny Stearns.

Dar dacă originile sitcomului sunt relative concomitente pe bătrânul continent și în SUA, exemple numeroase demonstrează faptul că în deceniile care au urmat și până în prezent, acest gen s-a erijat într-o instanță critică a frământărilor societății americane.

Originile sitcomului în programele de radio ale anilor '20 -'30 au păstrat în devenirea sa ulterioară ca gen important de televiziune amprenta acestei perioade, considerată epoca de aur a umorului american. Desigur, specificul programelor de radio a permis, în primul rând, cultivarea familiarității ascultătorilor cu personaje și situații comice, la care aveau pentru prima⁴ dată posibilitatea de a reveni în mod regulat. Dar fundația radiofonică solidă pe care sitcomul de televiziune s-a construit a fost cea tematică, demonstrată prin preluarea subiectelor legate de conflicte de gen sau de clasă și provocările lumii moderne.

Astfel, în anii '50-'60 sitcomurile de televiziune au preluat ca nucleu narativ în primul rând stabilizarea universului familial de după război, dar și primele semne de modificare a rolurilor membrilor săi, precum emanciparea femeilor sau asumarea rolului de părinte singur, fie el femeie sau bărbat. Exemplele celebre de sitcomuri asociate acestei etape ce au tratat relațiile dintre sexe sunt celebrul *I Love Lucy* (1951-1957), creat de William Asher, considerat a fi omul care a inventat sitcomul, și *Gilligan's Island* (1964-1967). Raporturilor de clasă le-au fost rezervate sitcomuri precum *Green Acres* (1965-1971) care plasa un cuplu new-yorkez în mijlocul unei comunități excentrice de fermieri.

La începutul anilor '60, restabilirea nucleului familiei a migrat spre echilibrul locului de muncă, precum în *The Honeymooners* (1951-1955), care a surprins eforturile a doi prieteni, un șofer de autobuz și un vidanjour,

⁴ Primul sitcom radiofonic a fost *Sam 'n' Henry*, difuzat în 1926 de postul WGN din Chicago, SUA.

determinați să dobândească succesul financiar sub privirile exasperate ale soțiilor. Treptat, premisa provocărilor carierei s-a suprapus schimbărilor rolurilor în familie amintite mai devreme, precum în *The Andy Griffith Show* (1960-1968), despre un șerif care în lipsa unor cazuri de investigat își ocupă timpul temperându-și subordonatul și crescându-și singur fiul în casa unei mătuși. Tot rolul de părinte singur i-a fost rezervat și inginerului aeronautic vădov din *My Three Sons* (1960-1965), nevoit să facă față creșterii celor trei fii ai săi.

Dar confruntarea forțelor în mediul conjugal sau profesional nu a putut compensa interesul publicului pentru subiecte din sfera experiențelor traumatizante ale celui de-al Doilea Război Mondial, precum aventurile echipajului de marinari din *McHale's Navy* (1962-1966) sau ale prizonierilor de război din *Hogan's Heroes* (1965-1971). Echilibrarea greutateii acestui tip de subiecte, chiar dacă fuseseră tratate în notă umoristică, s-a realizat prin evadarea în lumi dominate de fantezie și magie. Astfel, protagonistul din *Ce vrăji a mai făcut nevasta mea* (*Bewitched*, 1964-1972) descoperea că s-a căsătorit cu o vrăjitoare, iar cel din *Visând la Jeannie* (*I Dream of Jeannie*, 1965-1970) descoperea un duh feminin într-o sticlă.

Sitcomurile anilor '70 au reflectat statutul social dobândit de femei și le-au rezervat roluri de protagoniste independente, cu succes în carieră și în viața de familie, în *Mary Tyler Moore* (1970-1977), *Maude* (1972-1978) sau *Laverne & Shirley* (1976-1983). În ciuda variației de titluri noi, perioada a marcat un declin al genului din perspectiva audiențelor scăzute. Marele succes al deceniului a fost reprezentat de *M*A*S*H* (1972-1983), o adaptare a lungmetrajului⁵ cu același titlu realizat în 1970, despre personalul american staționat la o bază medicală militară în Coreea de Sud în contextul Războiului Rece.

În istoria sitcomului american, anii '80 au marcat reîntorcerea la subiectele tradiționale, centrate pe valorile familiei și au introdus seriale etnice, precum *The Cosby Show* (1984-1992), dedicat vieții de succes a unei familii afro-americane. Anii '90 au adus în prim-planul sitcomurilor viața bărbaților și femeilor singuri, cu exemplul principal *Seinfeld* (1989-1998) considerat a fi,

⁵ La rândul său o adaptare a romanului *MASH: A Novel About Three Army Doctors* (1968) de Richard Hooker.

până în prezent, cea mai populară producție din istoria genului. Este completat în lista recordurilor de *Prietenii tăi* (*Friends*, 1994-2004) ca reprezentând cel mai profitabil sitcom din punct de vedere financiar.

După 2000 și până în prezent, detașarea de modelul tradițional și asumarea unei vieți pe cont propriu a personajelor din sitcomurile americane se intersectează cu chestiuni legate de locul de muncă, relații și sexualitate. Exemple de succes sunt *Doi bărbați și jumătate* (*Two and a Half Men*, 2003-2015), *Cum am cunoscut-o pe mama voastră* (*How I Met Your Mother*, 2005-2014) și *Larry David, inamicul public nr. 1* (*Curb Your Enthusiasm*, 1999-). Acestea au fost depășite doar de fenomenul *La birou* (*The Office*) creat în 2001, în Mare Britanie, de către Ricky Gervais și devenit ulterior franciză, cu multiple versiuni, americană, canadiană, franceză, germană, suedeză și chiar chiliană sau israeliană. Reprezintă nu doar dovada incontestabilă a succesului sitcomului în afara granițelor geografice ale Statelor Unite ale Americii, dar și a flexibilizării granițelor sale de compoziție, *La birou* împumutând cu succes, la fel ca, printre altele, *O familie modernă* (*Modern Family*, 2009-), estetica pseudo-documentarului.

7.2. Principiul incongruenței

Asemenea scriiturii oricărei forme de comedie, și cea a sitcomului pornește de la construcția premisei comice pe baza principiului incongruenței. Acesta presupune suprapunerea unor elemente în mod obligatoriu diametral opuse, de obicei două la număr, care pot fi persoane/obiecte/situații/idei, forțate să se confrunte în parametri impuși. Astfel, se experimentează ceea ce teoreticianul literar american Kenneth Burke a conceptualizat⁶ ca „perspectivă prin incongruență”, posibilitatea de a vedea lucruri cu care sunt obișnuiți într-o perspectivă nouă.

Principiul incongruenței poate lua o varietate de forme, printre care:

Opoziția *Anticipat* versus *Neprevăzut* identifică în așteptările cultivate de rutina vieții cotidiene, la nivel de relații cu oamenii și cu obiectele din jur, posibilități comice în înșelarea lor. Cuvântul de ordine este „siguranța”

⁶ Conceptul este formulat și discutat în lucrările lui Kenneth Burke din anii '30, în special în *Permanence and Change: An Anatomy of Purpose*, 3rd Revised edition, Berkeley, University of California Press, 1984.

schimbărilor, întrucât fracturarea obiceiurilor zilnice funcționează ca bază a comediei atât timp cât generează o perspectivă nouă asupra personajelor și ceea ce le înconjoară și nu conduc, în varianta extremă, la moartea lor. Cel mai bun exemplu este *Seinfeld*, celebrul sitcom „despre nimic”, mai exact despre ineditul ce afectează cele mai mărunte ritualuri ale vieții de zi cu zi.

În dezvoltarea acestei opoziții vine cea dintre *Normal* versus *Anormal*. Fără a avea un caracter moralist sau peiorativ, presupune plasarea unei persoane considerată a fi normală după niște standarde specifice într-o lume anormală conform aceluiași standarde, și invers. Este cazul sitcomului *Ce vrăji a mai făcut nevasta mea*, în care decizia Samanthei de a renunța la viața de vrăjitoare este pusă la încercare în viața de familie alături de un muritor de rând.

Subiectului limitelor muritorului de rând îi sunt rezervate cel puțin trei variante ale principiului incongruenței. Una așează pe poziții de confruntare *Ambiția umană* și *Împlinirea acestei ambiții*. Această premisă comică este una ofertantă, după cum o demonstrează eforturile lui Alan, unul dintre protagoniștii sitcomului *Doi bărbați și jumătate*, extrem de motivat să-și construiască o viață de familie și o carieră de succes, în timp ce trece printr-un divorț, meseria sa de reflexoterapeut nu este luată în serios de apropiați și locuiește cu fratele său hedonist.

O altă variantă presupune suprapunerea tragicomică a *Idealului* și *Factualului*. Discrepanța dintre iluzia unui ideal și, odată atins, natura sa reală a fost cel mai elocvent surprinsă în *M*A*S*H*, sitcomul ale cărui personaje nu regăsesc în peisajul dezolant al războiului nimic din țelul înălțător al salvării vieții, ci fragilitatea existenței omenești în fața rațiunii golite de semnificație a războiului.

O ultimă posibilitate amintită aici a construcției premisei comice în jurul individului confruntat cu forțe potrivnice combină oricare din variantele anterioare cu unul dintre tipurile standard de conflicte ale personajului de ficțiune, confruntarea dintre *Individ* și *Sistem*. Un exemplu este *A treia planetă de la Soare* (*3rd Rock from the Sun*, 1996-2001). Premisa unui grup de extraterestri deghizați ca ființe umane, aflați într-o misiune de a raporta analiza vieții pe Pământ, recurge atât la principiul incongruenței dintre normalul și anormalul condiției de extraterestri pe Pământ, anticipatul și

neprevăzutul vieții cotidiene pe care o practică drept experiment, cât și dintre individ și sistemul social în care personajele depun eforturi să se încadreze, chiar și în lipsa unei logici coerente de structurare a lui.

7.3. Comedie versus dialog comic

În construcția cinematografică a umorului, o distincție importantă ce trebuie subliniată este cea dintre comedie și dialog comic. Comedia poate exista fără dialog, cum se întâmplă în filmele mute ale lui Charlie Chaplin. La rândul său, dialogul sau monologul comic poate funcționa independent, precum în spectacolele de stand-up comedy. Dar într-un film, dialogul comic nu este, prin simplul conținut al suitei de replici, aproape niciodată singurul ingredient al umorului, ci își atinge scopul prin contribuția la dezvoltarea intrigii și caracterizarea personajelor.

Astfel, un aspect important în scenaristica de sitcom este interdependența dintre dialog comic și *context*. O replică precum „Covrigeii ăștia îmi provoacă sete”⁷, ce aparține personajului Kramer din *Seinfeld*, își pierde orice capacitate de a provoca râsul în afara contextului episodului în care toate cele patru personaje principale ale acestui sitcom o rostesc, conferindu-i de fiecare dată alt sens.

Legat de construcția personajului unui personaj precum Kramer, una din plăcerile spectatorului este de aceea de a-i identifica *tipologia*. Acest lucru nu înseamnă succesul la public al unor personaje duse la extrem până la nerecunoaștere, ci satisfacția caracterizării comice a tipologiei prin dialog. Adesea, o replică a unui personaj este comică strict prin asocierea cu o tipologie, cum este simplul său salut, rostit nonșalant după o intrare intempestivă în apartamentul lui Jerry.

Tot tipologia permite și inserarea în dialog a *insulei comice*, dacă pare veridică în comportamentul și discursul personajului, funcționând tocmai pentru că rămâne neacceptată social. De aici și până la inserarea de conținut aflat la granița cu *corectitudinea politică* este un drum asumat de acei scenariști care își cunosc bine publicul țintă, spre exemplu cei ai sitcomul animat *South Park* (1997-), producție destinată adulților.

⁷ În original, „These pretzels are making me thirsty”, *Seinfeld*, episodul 11, sezonul 3.

Amuzamentul publicului față de gestul amintit mai devreme al lui Kramer nu este împărtășit de celelalte personaje din scenă. Astfel, putem identifica două opțiuni de construcție a comicului, prin replici ale personajelor despre care ele sunt conștiente că sunt amuzante, deci opțiunea *de a râde cu personajele*, și replici, obiceiuri sau defecte care stârnesc râsul publicului cu privire la ele, deci *de a râde de personaje*. Pentru a asigura empatia publicului, acestea din urmă trebuie să fie minore.

În ceea ce privește construcția propriu-zisă a dialogului comic, în scriitura de sitcom se aplică o serie de procedee specifice. Unul dintre cele mai importante, prezent și în comedii de lungmetraj, este cel al *dialogului scris pentru o situație folosind specificul unui alt registru*. De exemplu, într-un episod din *Prietenii tăi*, Chandler și Joey se ceartă cu privire la îngrijirea animalelor de companie, un pui de găină și o rață, cu replici similare dialogului unui cuplu care s-ar certa din cauza stresului cauzat de nașterea unui copil.

Tot *Prietenii tăi*, furnizează exemplul ilustrativ pentru un alt procedeu, cel al *repetiției graduale a unei glume*, cum este substituirea de către personajele acestui sitcom a unei insulte verbale printr-un gest. În primă fază, publicul reacționează la glumă însoțită de explicațiile de rigoare, la repetarea ei publicul reacționează la recunoașterea gestului, știind deja explicațiile de context, iar mai apoi sunt suficiente simple indicii ale gestului pentru a stârni râsul. Se creează astfel o complicitate cu publicul, întreținută prin plasarea elementului comic în contexte diferite. Totuși, pentru evitarea monotoniei se recomandă evitarea utilizării prea frecvente a glumei alese.

Cu toate acestea, importanța dialogului comic în sitcom nu trebuie supralicitată. Specifică oricărei comedii cu o latură vizuală este tendința de *a lăsa situația să obțină efectul comic*, reducându-se la minimum necesar intervențiile verbale.

Text de comentat:

Vodevilul a murit, nu-i așa? Music-hall-ul a murit. Și cred că trebuie să fim conștienți de posibilitatea morții sitcomului. (Bill Dare⁸ 2005)

Viitorul sitcomului s-ar putea să fie sumbru: semnalele par a indica faptul că este un gen „mort”. Spre exemplu, în 2006 postul de televiziune Channel 4 a difuzat *Cine a ucis sitcomul?*, o analiză a genului care i-a dat o patentă de sănătate destul de bolnavă și l-a văzut ca pe o victimă a schimbărilor în ceea ce privește difuzarea, tehnologia și publicurile. La urma urmei, istoria recentă a radiodifuziunii internaționale este, de obicei, scrisă în termeni de ascensiune a producțiilor de divertisment de tip „reality” sau factual, datorită faptului că asemenea serii sunt produse mai ieftin decât producțiile bazate pe scenarii, sunt extrem de flexibile și pot fi difuzate de-a lungul unor perioade lungi de timp, asigurând astfel familiaritate în rândul publicului. În paralel, s-a dezvoltat filmul de televiziune „de calitate”, ale cărui costuri mari de producție sunt acoperite prin vânzarea înafara țării de origine și prin veniturile provenind din comercializarea pe suport DVD. (...)

Merită să medităm asupra a ceea ce se sugerează prin termenul „mort”, deoarece poate fi interpretat într-o varietate de moduri. În primul rând, poate fi mort în termeni de producție industrială; cu alte cuvinte, costurile ridicate și riscurile asociate sitcomului au redus suma de bani pe care difuzorii sunt dispuși să investească în asemenea producții și astfel sitcomul este „mort” pur și simplu pentru că este din ce în ce mai puțin. (...) Genul mai poate fi considerat „mort” deoarece nu reușește să mai atragă publicul așa cum o făcea cândva. (...) Pierderea publicurilor în cazul sitcomului reprezintă o mutație semnificativă pentru un gen care nu doar că de obicei se definește pe sine ca fiind „popular”, dar, de asemenea, își sprijină mare parte din forță pe natura colectivă a consumului de televiziune.

Un ultim mod în care genul poate fi considerat ca fiind „mort” este în termenii creativității sale. După cum s-a observat, sitcomul a fost considerată adesea ca răspunzând la, și definind, epocile care o produc și tipurile de lucruri despre care se poate sau nu glumi sunt un barometru social semnificativ. (...) În timp ce sitcomul se inspiră în mod inevitabil din epoca în care este produs cel puțin pentru o parte a semnificațiilor sale, se consideră că este mai dificil a vedea producțiile contemporane din acest gen ca fiind în mod exclusiv și irevocabil despre prezent.

⁸ Bill Dare este un producător englez de radio și de televiziune, specializat în programe de comedie.

(...)

Totuși, după cum au semnalat numeroși intervievați, moartea sitcomului a mai fost prevestită de nenumărate ori. După cum a formulat elocvent Jon Plowman⁹ „Cred că moartea sitcomului este intens prevăzută și discutată și este cel mai probabil o aiureală” (2005). În mod similar, Sioned Wiliam¹⁰ (2005) a avut un articol de ziar din 1967 despre moartea sitcomului. Într-adevăr, industria televiziunii oferă adesea predicții dramatice, cel puțin parțial deoarece toate industriile trebuie să mențină o fațadă a dificultăților pentru a evita aplicarea asupra lor de reglementări și impozite suplimentare. Poate că aspectul cel mai important în privința acestui pesimism recurent este că declinul sitcomului poate fi un subiect recurent dacă se admite că genul *contează*; faptul că atât de mulți directori și creatori de programe, precum și publicuri și critici, deplâng lipsa audiențelor ridicate, sitcomurile definitorii pentru epoci demonstrează că există un apetit pentru gen de a ocupa întocmai această poziție și de a oferi publicurilor o formă de divertisment și o plăcere pe care nu le pot găsi altundeva.

(Brett Mills, *The Sitcom*, Edinburgh, Edinburgh University Press Ltd., 2009, p. 124-126)

Exerciții:

- Analizați aplicarea principiului incongruenței și construcția comediei în episodul *Broscoiul* (*The Frogger*, sezonul 9, episodul 18) al sitcomului *Seinfeld*.
- Analizați elementele specifice sitcomului și pseudo-documentarului dintr-un episod la alegere al sitcomului *Larry David*, *inamicul public nr. 1* sau *O familie modernă*.

Recomandări bibliografice:

BLAKE Mark, *How to be a Sitcom Writer: Secrets from the Inside*, Luton, Bedfordshire, Andrews UK Limited, 2014.

SMITH Evan S., *Writing Television Sitcoms*, Revised and Expanded, USA, Penguin Group, 2009.

⁹ Phillip Jon Plowman este un producător de televiziune britanic, a cărei carieră se leagă, din anul 1980 și până în prezent, de postul BBC.

¹⁰ Sioned Wiliam este o producătoare de televiziune multi-premiată, de origine galeză.

Scurte concluzii

Scopul manualului de față, stabilit în introducere și susținut prin conținut, necesită o serie de scurte lămuriri și completări.

Panoramarea principalelor structuri narative în film a fost concepută pentru a fixa o bază teoretică succintă în vederea aprofundării lor teoretice, în cadrul orelor de curs, și a dezbaterii lor practice, în cadrul celor de seminar. Pentru cititorul pasionat de film, provenind din afara sferei studiilor universitare în filmologie, scopul a fost de a-l apropia pe acesta de texte fundamentale din domeniu și de a-i indica studii de caz ilustrative aparținând unor perioade și genuri diverse din istoria filmului. În completare, secțiunea textelor de comentat plasează conceptele de bază discutate în contextul direcțiilor inovative ale scenaristicii secolului XXI, de la aplicarea principiilor aristotelice ale dramei în ciberdramă sau revizitarea filmică a universului narativ populat de supereroi, la estomparea granițelor dintre narațiunile serializate de televiziune și prevestirea morții sitcomului. Nu în ultimul rând, referințele bibliografice au fost selectate în funcție de disponibilitatea lor în limba română sau, pentru accesibilitate cât mai mare, în limba engleză.

În ceea ce privește conținutul, manualul nu are pretenția de a fi exhaustiv. Spre exemplu, în cazul filmului artistic, sunt excluse structurile narative multiple, care merită o lucrare separată. Apoi, în cazul filmului de televiziune, este omisă structura narativă de tip serie-antologie, repusă în discuție de producții precum *American Horror Stories* (2011-) și *Detektivii din Louisiana* (*True Detective*, HBO, 2014-). Hibrid între serial și serie de televiziune, seria-antologie presupune dezvoltarea narativă pe parcursul episoadelor unui sezon, conform serialului, și configurarea în ansamblul tuturor sezoanelor conform seriei, deci cu povești și personaje diferite.

Lipsa unor studii relevante cu privire la miza și receptarea unui astfel de format face ca, în limitele lucrării de față, să fie doar amintită, ca opțiune inedită de serializare.

În final, în loc de concluzie, este utilă indicația parcurgerii acestui manual ca o privire deopotrivă retrospectivă și interogativă în domeniul scenaristicii de film, atât de necesară pentru cititor în a-i putea înțelege prezentul și pentru a-i scrie viitorul.

Bibliografie

*(suplimentară recomandărilor bibliografice care însoțesc
capitolele și lucrările citate în text sau în notele de subsol)*

- ABBOTT H. Porter, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Second Revised Edition, Cambridge, Cambridge University Press, 2008.
- ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, New York, Columbia University Press, 2008.
- ARONSON Linda, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*, Sydney, Allen & Unwin, 2010.
- BAHTIN Mihail, *Probleme de literatură și estetică*, Traducere de Nicolae Iliescu, Prefață de Marian Vasile, București, Editura Univers, 1982.
- BARTHES Roland, *Image-Music-Text*, London, Fontana Press, 1977.
- BARTHES Roland, *Mitologii*, Traducere, prefață și note de Maria Carpov, Iași, Institutul European, 1997.
- BARTHES Roland, *Plăcerea textului*, Traducere de Marian Papahagi, Postfață de Ion Pop, Cluj-Napoca, Echinox, 1994.
- BATTY Craig, ed., *Screenwriters and Screenwriting: Putting Practice into Context*, Basingstoke UK, Palgrave Macmillan, 2014.
- BLACKER Irwin R., *Elements of Screenwriting: A Guide for Film and Television Writers*, Indianapolis, Macmillan Publishing, 1996.
- BLUM, Richard A., *Television and Screen Writing. From Concept to Contract*. Massachusetts, Focal Press, 2001.
- BORDWELL David, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge Massachusetts, Harvard University Press, 1991.
- BOON Kevin Alexander, *Script Culture and the American Screenplay*, Detroit, Wayne State University Press, 2008.
- BRADY John, *The Craft of the Screenwriter*, New York, Touchstone, 1981.
- BREMOND Claude, *Logica povestirii*, Traducere de Micaela Slăvescu, Prefață și note de Ioan Pânzaru, București, Editura Univers, 1981.
- BUCKLAND Warren, ed., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Malden, John Wiley & Sons, 2009.
- CARABĂȚ Dumitru, *Spre o poetică a scenariului cinematografic*, ediția a II-a, revizuită și adăugită, București, Editura Fundației PRO, 2005.

- CHATMAN Seymour Benjamin, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, Cornell University Press, 1980.
- DALTON M. Mary, Laura R. Linder, eds., *The Sitcom Reader: America Viewed and Skewed*, Albany, NY, State University of New York Press, 2005.
- EDGAR David, *How Plays Work*, London, Nick Hern Books, 2010.
- EGRI Lajos, *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, New York, Simon & Schuster, [1946] 2003.
- ELSAESSER Thomas, Jan Simons, Lucette Bronk, eds., *Writing for the Medium. Television in Transition*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1994.
- FINER Abby, Deborah Pearlman, *Starting Your Television Writing Career. The Warner Bros. Television Writers Workshop Guide*. New York, Syracuse University Press, 2004.
- FOSS Bob, *Filmmaking: Narrative and Structural Techniques*, Los Angeles CA, Silman James Press, 1993.
- FRIEDMANN Anthony. *Writing for Visual Media*. Third Edition. Oxford: Focal Press, 2010.
- GAUDREAULT André, *From Plato to Lumière. Narration and Monstration in Literature And Cinema*, Translated by Timothy Barnard, Preface by Paul Ricoeur, Preface to the English-language edition by Tom Gunning, Toronto, University of Toronto Press, 2009.
- HAMMOND Michael, Lucy Mazdon, eds., *The Contemporary Television Series*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005.
- HERMAN David, *Storytelling and the Sciences of Mind*, Cambridge Mass., MIT Press, 2013.
- HUNTER Lew, *Screenwriting 434: The Industry's Top Teacher Reveals the Secrets of the Successful Screenplay*, Revised edition, New York, Penguin Putnam Inc., 2004.
- LOTMAN Iuri Mihailovici, *Lecții de poetică structurală*, În românește de Radu Nicolau, Prefață de Mihai Pop, București, Editura Univers, 1970.
- LOWE N.J., *The Classical Plot and the Invention of Western Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003.
- MARAS Steven, *Screenwriting: History, Theory and Practice*, London, Wallflower Press, 2009.
- MCLUHAN Marshall, *Mass-media sau mediul invizibil*, Culegerea textelor esențiale și cuvânt înainte de Eric McLuhan și Frank Zingrone, Traducere din limba engleză de Mihai Moroiu, București, Nemira, 1997.
- MILLARD Kathryn, *Screenwriting in a Digital Era*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2014.

- MILLER William, *Screenwriting for Film and Television*, Boston MA, Pearson Education, 1997.
- NANNICELLI Ted, *A Philosophy of the Screenplay*, London, Routledge, 2013.
- NASTA Dominique, *Meaning in Film: Relevant Structures in Soundtrack and Narrative*, Pieterlen, Peter Lang AG, 1992.
- NORMAN Marc, *What Happens Next: A History of American Screenwriting*, New York, Three Rivers Press, 2007.
- PARKER Philip, *The Art and Science of Screenwriting*, Second revised edition, Bristol, Intellect Books, 2006.
- PRICE Steven, *A History of the Screenplay*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2013.
- RYAN Marie-Laure, *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2004.
- SCHOLES Robert, James Phelan, Robert Kellogg, *The Nature of Narrative*, Fortieth Anniversary Edition, New York, Oxford University Press Inc., 2006.
- SMITH Greg M., *Film Structure and the Emotion System*, Cambridge, Cambridge University Press, 2003.
- SNYDER Blake, *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*, Seattle, Michael Wiese Productions, 2005.
- STAM Robert, *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Poststructuralism and Beyond*, London, Routledge, 1992.
- STEMPEL Tom, *Framework: A History of Screenwriting in the American Film*, Foreword by Philip Dunne, Third Edition, New York, Syracuse University Press, 2000.
- TAN Ed S., *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*, London, Routledge, [1996] 2012.
- THOMPSON Kristin, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, Cambridge, Harvard University Press, 1999.
- TODOROV Tzvetan, *Genres in Discourse*, Cambridge, Cambridge University Press, 1990.
- WOLF Mark J.P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge, 2012.
- WRIGHT, Georg Henrik von, *Normă și acțiune: studiu logic*, Traducere, postfață și note de Drăgan Stoianovici și Sorin Vieru, București, Editura Științifică și Enciclopedică, 1982.
- ***, *Pentru o teorie a textului. Antologie Tel Quel 1960-1971*, Introducere, antologie și traducere de Adriana Babeți și Delia Șepețean-Vasiliu, București, Editura Univers, 1980.



Delia Enyedi este lector universitar doctor în cadrul Departamentului Cinematografie și Media al Facultății de Teatru și Televiziune, Universitatea Babeș-Bolyai, unde susține cursuri și seminarii de scenaristică și limbaj cinematografic. Cercetează și scrie despre istoria și estetica cinemaului mut, evoluția structurilor narative în film, cultura vizuală în era post-media.

Structuri narative în film, manualul Deliei Enyedi, te conduce în pas sigur și alert în labirintul textelor fundamentale din domeniu, de la principiile aristotelice, la teoria scenaristicii secolului XX, depășind nivelul traseistic printr-o panoramare inteligentă a domeniului, atât de prezent în viața noastră. Sintetice, dar și oferind o plajă deschiză analizei, capitolele ferm articulate și marcând un traseu bine definit jalonează istoria filmului și televiziunii, din perspectiva construcției scenariului, raportându-se permanent la originile cinematografului, dar și la inovațiile și experimentele din domeniu. (Prof. univ. dr. Alina Nelega)

Autoarea a urmărit realizarea unui manual deosebit de util într-un domeniu în care literatura de specialitate din România este deficitară. Conținutul și structurarea lucrării urmăresc o incursiune non-exhaustivă, focalizată selectiv spre elementele esențiale ale evoluției scriiturii cinematografice. Un merit de remarcă al lucrării îl constituie alegerea metodei „pars pro toto”, prin selecția pertinentă a studiilor de caz alese ca exemple, precum și evitarea riscului rătăcirii în universul vast al temei. (Prof. univ. dr. Gábor Xantus)

COLECȚIA CINEMEDIA

Facultatea de Teatru și Televiziune



ISBN: 978-973-595-909-8